PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO X · SEGUNDA ÉPOCA · ABRIL 2010 · NÚM. 9

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

ARQUEOLOGÍA AVENTURERA

HERESVILLE

por Urbatain

ENTREVISTAS

PRESI

por Jenesis

PLANSELDON

por Grendelkhan

ORCOSCOMP

LA COMP MÁS ORCA

por Jenesis

EL CÓMIC

por Pipo

COMENTARIOS ORCOSCOMP RETROCOMP

PREVIEW

HÉROES DE LA MAZMORRA

por Planseldon

RESULTADOS PREMIOS HISPANOS 2009

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

Sumario

nº 9

Abril 2010

2ª época · Año X

EDITORIAL

El universo del CAAD está cambiando, multitud de nuevos planetas emergen y su población se dispersa alejándose más y más de lo que hasta ahora era el centro de la galaxia. Los blogs prosperan y se multiplican mientras el viejo SPAC languidece y se ve reducido a uno o dos autores habituales cuya producción es claramente inferior a la de los demás planetas. Es hora del cambio, del relevo.

El pdf que por razones históricas se había nutrido principalmente de las colaboraciones del webzine, ahora ha de hacerlo de otras fuentes, blogs personales y blogs colaborativos, y es justo que entre todos ellos el webzine SPAC sea tan sólo un planeta más.

Así pues el vínculo directo que unía al SPAC webzine se ha fundido con el resto de fuentes que alimentan el movimiento de los planetas. Por ello es lógico que su editor considere qué artículos de la galaxia han de componer cada nuevo número y elija los más convenientes.

Libero a Grendel de su compromiso con el webzine SPAC, desde ahora será libre de elegir qué artículos tienen cabida en el pdf, sean del SPAC o sean de otros planetas. Creo que es lo más justo ya que dentro del contenido del pdf el del propio webzine va a tener cada vez menos peso.

Por mi parte yo me libero a mí misma de la responsabilidad de su contenido y del trabajo en su publicación; seguiré echando una mano en su edición mientras Grendel no encuentre otro colaborador, pero creo que mi pequeño planeta necesita mucho más de mi atención y cuidados, así que quiero volcarme en su mantenimiento y en su impulso.

Me dice el bueno de Grendel que me extienda un poco más en éste, que va a ser mi último editorial, pero no sé que más decir, tal vez dar las gracias a todos por la buena acogida que ha tenido siempre esta revista desde su primer número, agradecer a todos aquellos que han colaborado en su contenido, sea escribiendo en el webzine o escribiendo en sus blogs, y a los que van a seguir haciendo posible su publicación, porque como le he dicho a Grendel, el pdf no puede morir ya que es lo más parecido al verdadero SPAC que nos queda.

Y por último reconocer y proclamar a quien ha hecho todo esto posibe, Grendel, porque fue él quien maduró la idea y la puso en marcha, porque se lo ha currado en cada número, porque le ha puesto ilusión y ganas, porque ha aguantado todas mis tonterías y porque si alguna vez ha perdido los nervios ha tenido la gentileza de no mostrarlo ni en público ni en privado. Le deseo toda la suerte del mundo a él y a esta nueva publicación, que sigue siendo el SPAC, pero un SPAC renovado, un SPAC más de todos.

¡Larga vida al planeta SPAC!

Jenesis

La Biblioteca

Novedades en relatos interactivos

Novedades Noviembre 2009-Abril 2010

Nuevas Aventuras

■ **Héroes de la Mazmorra.**
Nueva aventura de Josep Coletas Caubet basada en el universo WoW (World of Witchcraft) de fantasía medieval.

Esta entrega supone una mejora sobre el sistema de rol original, con nuevas armas, nuevos hechizos, nuevos monstruos, una nueva historia y 3 tipos de clases de jugador a elegir.

Disponible para intérpretes Glulx.
http://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1704

■ **Está en la caja**
"Estás frente a una antigua caja fuerte. La tensión vivida en la tenebrosa mansión te impide recordar con claridad, pero tu instinto de ladrón hace que no puedas apartar la mirada del reloj de la combinación.

No puedes fallar ahora..."

Videojuego para ordenadores de 8 bits, programado por Relevo Videogames. Se puede descargar para jugar con emuladores de Spectrum o MSX, aunque también disponen de copias físicas en cassette para jugar con el ordenador.
http://www.relevovideogames.com/2009/06/esta-en-la-caja.html

■ **El cristal rojo**
Dos de los Tres Hermanitos, unos poderosos seres llamado Esenciales, han despertado de su letargo y están dirigiendo a sus huestes orcas contra los Lotes del Oeste de Banadorn. Sólo un fragmento del Cristal Rojo puede hacerlos dormir de nuevo, pero ese fragmento se encuentra muy lejos de la persona que sabe utilizar los poderes del Cristal. Con los orcos acechando en torno a las ciudades y los harcones interceptando las comunicaciones aéreas, un bandido del desierto de Kutta, Sind Orejarrota, es escogido como el hombre ideal para sortear el cerco enemigo y hacer llegar el fragmento del Cristal Rojo a su destinatario, desde Astun hasta Ijban.
Descarga: http://wiki.caad.es/El_cristal_rojo

■ **Wizard's Quest: Morluck's Lair**
Tras un largo día de viaje, has llegado a tu destino: la guarida del malvado Morluck. Al ver la oscura e imponente entrada de la cueva, en cuyo interior acechan peligros inimaginables, lamentas una vez más no haber prestado atención en tus clases de magia. Con un buen conjuro de bola de fuego podrías reducir a cenizas a todos los sicarios orcos de Morluck. Pena que sólo aprendieras ese estúpido conjuro para crear flores, creyendo que con eso impresionarías a las chicas...
Descarga: http://wiki.caad.es/Wizard%27s_Quest:_Morluck%27s_Lair

■ **Frasier: la aventura**
Relato hipertextual en forma de libro juego basado en la serie de TV.
Descarga: http://wiki.caad.es/Frasier:_la_aventura

■ **El regalo de Gorbag**
¡Hoy es el día! ¡Hoy Gorbag va a casarse con una princesa elfa! Vamos... casi seguro, sólo falta que ella acepte, pero con un buen regalo estás seguro de que caerá rendida a tus pies. ¿Qué regalo será el adecuado? Te adentras en el bosque de camino a la morada de tu futura mujer, de momento con las manos vacías pero seguro de encontrar algo capaz de enamorar a una elfa.

Ahí está. Ya tienes el argumento, solo hace falta ponerse a programar. Una estúpida aventura de orcos, un divertimento más, una pérdida de tiempo. Pero ahora debes marcharte, y rápido que llegas tarde, porque has quedado con Ariadna.
Descarga: http://wiki.caad.es/El_regalo_de_Gorbag

■ **Homo Homini Orcus**
Un encuentro interactivo para la OrcosComp.
Aventura breve con combates e ilustraciones.
Descarga: http://wiki.caad.es/Homo_Homini_Orcus

■ **Visitantes**
Los alkranos necesitan desesperadamente un planeta, un planeta poblado con una raza madura, con la que poder contactar y negociar la adquisición de recursos que precisan.
Descarga: http://wiki.caad.es/Visitantes

■ **El auxiliar del bibliotecario**
De pie, con la gorra arrugada entre los puños y la mirada fija en una esquina del gabinete del Bibliotecario, el joven aprendiz transmite un aspecto de absoluta desolación. Siempre que llega el momento del examen anual y los nervios comienzan a acumularse en la boca de su estómago, se le puede ver en una posición de quietud semejante. El Bibliotecario entra con una inmensa pila de libros polvorientos, mucho mayor de lo que cabría esperar que un hombre de su edad pudiera levantar. - ¡Pero bueno, criatura! ¡Alegra un poco esa cara! Vienes a hacer un examen, no a que te despellejen.
Descarga: http://wiki.caad.es/El_auxiliar_del_Bibliotecario

■ **Los placeres de Megara**
Eres el cazarrecompensas del espacio conocido como Ringo Inferno, el gran falo del universo. Surcas las infinitas llanuras del cosmos a bordo de tu nave espacial, la mas larga y dura de la galaxia, temible, letal, veloz y espectacular... ¡La Gran Empujadora! Ficción interactiva erótica.
Programada en Inform 7 por Grendelkhan en 2009.
El paquete incluye el código fuente.
Descarga: http://wiki.caad.es/Los_placeres_de_Megara

Premios Hispanos 2009

Mejor Aventura
Amanda, por Mastodon
Finalista: La venganza de Yan, por Jarel

Argumento
La venganza de Yan, por Jarel
Finalista: Amanda, por Mastodon

Calidad Literaria
Amanda, por Mastodon
Finalista: El auxiliar del bibliotecario, por Depresiv

Originalidad
El cristal rojo, por Jarel
Finalista: Los placeres de Megara, por Grendelkhan

Interactividad
El anillo 3, por Mel Hython
Finalista: La venganza de Yan, por Jarel

Jugabilidad
Pan de ajo, por Incanus
Finalista: La venganza de Yan, por Jarel

Aventura con Mejores Puzzles
La venganza de Yan, por Jarel
Finalistas: Asalto y castigo , por Baltasar
El hijo del crepúsculo, por Josep Coletas

Aventura con Mejores PSIs
El anillo 3, por Mel Hython
Finalista: La venganza de Yan, por Jarel

Mejor Puzzle
Entrar en la ciudad de Torikán (La Venganza de Yan)
Finalista: El de las vacas (La venganza de Yan)

Mejor PSI
El Demonio Rojo (La Venganza de Yan)
Finalista: Los Orcos (El anillo 3)

Aventurero del Año
Grendelkhan
Finalista: Eliuk Blau, Jarel, Lenko

Enhorabuena a todos los ganadores y gracias a todos los votantes de esta edición.
http://www.CAAD.es/premioshispanos



Novedades Noviembre 2009-Abril 2010

Nacional

■ Nominaciones Premios Hispanos 2009

Tras el recuento de los votos emitidos en la primera fase, estos son los nominados a los premios hispanos a la aventura 2009:

Mejor Aventura
Amanda
Asalto y castigo
El anillo 3
El cristal rojo
La venganza de Yan
Pan de ajo

Argumento
Amanda
El auxiliar del Bibliotecario
El cristal rojo
La venganza de Yan
Los placeres de Megara
Visitantes

Calidad Literaria
Amanda
El anillo 3
El auxiliar del Bibliotecario
Los placeres de Megara
Visitantes

Originalidad
El cristal rojo
Frasier: la aventura
Los placeres de Megara
MultiMaze
Visitantes

Interactividad
El anillo 3
Ke rulen los petas
La venganza de Yan
Pan de ajo
Planet of Death

Jugabilidad
El anillo 3
El cristal rojo
La venganza de Yan
Pan de ajo
Wizard's Quest: Morluck's Lair

Aventura con Mejores Puzzles
Asalto y castigo
El anillo 3
El hijo del crepúsculo
La venganza de Yan
Pan de ajo

Aventura con Mejores PSIs
El anillo 3
Homo Homini Orcus
La venganza de Yan
Los placeres de Megara

Mejor Puzzle
Abrir el ataúd (Pan de Ajo)
El de las vacas (La venganza de Yan)
Entrar en la ciudad de Torikán (La Venganza de Yan)
Escapar de la muerte (Amanda)

Mejor PSI
El Demonio Rojo (La Venganza de Yan)
Los Orcos (Anillo 3)
Megara (Los placeres de Megara)

Aventurero del Año
Eliuk Blau
Grendelkhan
Jarel
Lenko
Planseldon

■ Resultados de la Orcoscomp

Los ganadores de la competición de relatos interactivos de temática orca, organizada por Planseldon, son los siguientes:

Ambientación orca
Homo homini Orcus, de Makinaimo (8,2)

Originalidad
El cristal rojo, de Jarel (7,9)

Combates
Wizard's Quest: Morluck's Lair de Al-Khwarizmi (8,6)

Obra en conjunto
El cristal rojo, de Jarel (7,9)

Segunda mejor obra
Wizard's Quest: Morluck's Lair de Al-Khwarizmi (7,7)

Premios especiales (otorgados por la organización):

Calidad literaria
El regalo de Gorbag

Autor más barbudo
Frasier, la aventura (en efecto, Froid eraPlanseldon)

■ ¡La CiviliComp ya está en marcha!

Animado por el éxito de la Orcoscomp,Planseldon ha convocado un nuevo concurso.

Su sinopsis da la sensación de ser un concurso de temática libre:

"El objetivo de la CiviliComp es favorecer la creación de relatos interactivos que enriquezcan el acervo de nuestra comunidad. Se trata de una competencia abierta en la que podrán participar relatos interactivos de muy diversos géneros y técnicas. Se alienta a los participantes a generar relatos de calidad que aporten valor no sólo a nuestra comunidad sino que sean relatos significativos en el conjunto cultural."

Pero todo lo contrario, es necesario leer las limitaciones para entender completamente que tipo de concurso tenemos entre manos:

♦ Las obras participantes habrán de ser relatos interactivos de cualquier naturaleza pero con un componente principal textual. Su interfaz de uso podrá ser de cualquier clase, desde la tradicional 'Aventura Conversacional', hasta una aproximación de tipo 'Escoge tu propia aventura'; sin embargo, si el texto no es un componente principal de la obra (por ejemplo, si se trata de una experiencia audiovisual en donde el componente literario fuese marginal) podrá ser descalificada por los promotores de esta competición.
♦ La obra debe pertenecer al género conocido en literatura contemporánea como Novela histórica. Será válido, no obstante, cualquier subgénero o "aroma" literario que el autor quiera dar a su relato (experimental, parodia, erótico, etc.).
♦ Solo se aceptarán relatos ambientados en el período histórico comprendido entre la revolución neolítica y el año 2000 de nuestra era.
♦ Se admitirán aventuras con elementos roleros tales como combates, etc, habrá una categoría de premio especial para ellos.
♦ Los relatos pueden ser de cualquier longitud y complejidad.
♦ Los participantes podrán presentar sus obras con pseudónimo, su nombre o su nick habitual.
♦ Los relatos habrán de estar escritos en castellano.

En resumen, un concurso inspirado en la saga Civilization comunmente conocidos como relatos interactivos de género histórico.
Anuncio de la competición en el foro:
http://foro.caad.es/viewtopic.php?f=16&t=3523
Más información, y visión del increible logo oficial diseñado por Planseldon, en la página oficial en la wikiCAAD: http://wiki.caad.es/CiviliComp

■ Videotutoriales de Superglús

Uto: " Hola, he estado haciendo un tutorial de Superglús en vídeo, y tengo ya 5 capítulos de entre 5 y 10 minutos."
Capitulo 1:
http://www.youtube.com/watch?v=Gp-7V3hPPk4
Capítulo 2:
http://www.youtube.com/watch?v=Bz7ZPibqQ5U

■ Actualización de Eudoxio

Daniel Cárdenas, autor de Eudoxio: "Hola, he actualizado Eudoxio por un problema con la emulación de MSDOS. Mando el fichero actualizado. Está chequeado con Avira Antivir y Spybot, pero por favor volver a chequear porque la máquina donde se generó el exe tiene ya muchos kilómetros. Gracias!"
Descarga: https://www.caad.es/ficheros/pc/eudoxio.zip

Noticias de la Aventura

La gaceta de las aventuras conversacionales

Novedades Noviembre 2009-Abril 2010

■ Lanzadores para El Sello y Eudoxio (Windows)
Eliuk Blau: " Hola. He creado los lanzadores para estas 2 aventuras. Los lanzadores funcionan simplemente dando doble click en ellos y solitos ejecutan el DosBox y la aventura correspondiente.
Eudoxio muestra sus letras chulas y El Sello funka con música!
Cuelgo aquí los dos lanzadores para que los prueben aquellos que tengan Windows y me avisen si no falla nada.

Además, falta que alguien se ofrezca a hacer un par de cover-arts para cada aventura (y un sonido de unos 5 segs.), porque los lanzadores muestran una imagen de splash y un sonido de intro antes de cargar la aventura, y actualmente estoy usando recursos genéricos.

En fin, en cuanto estén disponibles los covers, los lanzadores se van derechitos al Almacén de la Aventura."
http://dl.dropbox.com/u/2223571/Eudoxio.exe
http://dl.dropbox.com/u/2223571/Sello.exe

■ La Gran Hazaña -Thedar Works
Un juego de Spectrum de 1993 rescatado del olvido en un bonito paquete con instrucciones y portada escaneadas. Tas Thedar Works están los nombres Roberto Bernardo y Rubén Cagigal.

El argumento nos sitúa en la piel de Max Gallerd, que tras leer por accidente un libro de un difunto aventurero decide ir tras sus pasos en busca del tesoro Mokaga en la isla Kuz-Dahma.

Es un juego en dos cargas. Descarga:
https://www.caad.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1708

■ Heresville, reparado (definitivo)
Versión del mítico juego de Carlos y Sonia Sisí, basado en la película "La noche de los muertos vivientes". Esta versión ha sido reparada por Urbatain con la ayuda de Phantomas. Es la mejor versión a jugar de la aventura, soluciona un par de bugs graves y mejora la jugabilidad. Oportunidad única de jugar a esta joya de Wazertown Works.

Urbatain ha realizado un artículo especial en SPAC al respecto: http://spac.caad.es/spip.php?article216
Y aquí la ficha en wikiCAAD actualizada:
http://wiki.caad.es/Heresville

■ Librería genérica de ayuda
Se está realizando una librería genérica de ayuda al jugador de aventuras conversacionales. Diversos autores se han puesto a trabajar en ello. De momento Superglús cuenta con una ayuda de carácter genérico programada por Uto.

Mel Hython, por su parte, ha realizado una ayuda genérica modificable para el sistema Inform 7:
http://sites.google.com/site/johanilatos/libs/BasicHelpSP.i7x

Podéis participar en el hilo del foro del CAAD:
http://foro.caad.es/viewtopic.php?f=10&t=3610&start=15

Internacional

■ Ganadores de los Xyzzy Awards.
Para ver el compendio de aventuras participantes, (102 aventuras en total): http://ifdb.tads.org/search?searchfor=published%3A2009-2009&sortby=&pg=all
Los resultados oficiales y transcripción de la gala en la web oficial: http://xyzzyawards.org/

Best Game
Blue Lacuna, by Aaron A. Reed

Best Writing
Alabaster, by John Cater, Rob Dubbin, Eric Eve, Elizabeth Heller, Jayzee, Kazuki Mishima, Sarah Morayati, Mark Musante, Emily Short, Adam Thornton, and Ziv Wities

Best Story
Blue Lacuna, by Aaron A. Reed

Best Setting
Blue Lacuna, by Aaron A. Reed (TIE)
The King of Shreds and Patches (full version), by Jimmy Maher (TIE)

Best Puzzles
Earl Grey, by Rob Dubbin and Adam Parrish

Best NPCs
Broken Legs, by Sarah Morayati

Best Individual Puzzle
Finding out how the goggles work in Byzantine Perspective, by Lea

Best Individual NPC
Snow White in Alabaster, by John Cater, Rob Dubbin, Eric Eve, Elizabeth Heller, Jayzee, Kazuki Mishima, Sarah Morayati, Mark Musante, Emily Short, Adam Thornton, and Ziv Wities

Best Individual PC
Lottie Plum in Broken Legs, by Sarah Morayati

Best Use of Medium
Blue Lacuna, by Aaron A. Reed

■ Ya se puede pre-comprar Get Lamp.
El documental sobre Ficción Interactiva producido por Jason Scott ya está disponible para comprar de forma previa al día de publicación, que será hacia la segunda mitad de marzo de este 2010.
El precio del paquete es de 40$ más 9$ para envíos internacionales (nosotros por ejemplo). Antes de discutir el precio tened en cuenta que es un paquete físico, con sus extras, maquetado y demás, no consiste sólo en el documental, tal cual. De momento no se ha comentado sobre una publicación sólo online.
+info: http://www.getlamp.com/order/

■ Resultados del concurso sobre aventuras de "Escape" en Jayisgames:
El pasado día 23 de febrero terminó el concurso de aventuras en inglés promovido por el portal de juegos indies casuales, Jayisgames.

Era de esperar que entre los finalistas están autores consagrados de la escena de las aventuras.
Primer puesto ($1,000):
Hoosegow by Ben Collins-Sussman and Jack Welch
Finalistas ($250):
Fragile Shells by Stephen Granade.
Dual Transform by Nigel Smith (aka Andrew Plotkin).
Party Foul by Brooks Reeves.

■ Actualización de Windows Git (v1.2.6.137)
David Kinder ha actualizado su intérprete Windows Git atendiendo un bug muy oscuro reportado por Erik Temple, relacionado con el manejo de arrays específicamente en este intérprete.
http://ifarchive.org/if-archive/programming/glulx/interpreters/git/wingit-126.zip

■ SPAG número 56 ya está disponible.
Nuestro hermano sajón ya tiene nuevo número dedicado a los concursos, la If Comp y la IntroComp, aunque de otros comentarios está muy bien servido.
http://www.sparkynet.com/spag/backissues/spag56.html

■ Resultados de la IF COMP 2009:
La competición anual de aventuras de habla inglesa ha llegado a su fin.
Los tres primeros puestos son para: Rover's Day Out, Broken Legs, y Snowquest.
Para ver más información y lista completa del resultado acudir al enlace: http://www.ifcomp.org/



Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

H E R E S V I L L E
Copyright 1990 WAZERTOWN WORKS
Sonia y Carlos Sisí **********
Difuminado con el oscuro manto nocturno se encuentra este pequeño camino quebrado. Aunque el campo que le rodea se extiende en todas direcciones, la vía oeste conduce a la puerta de una casa vieja y macilenta. La puerta se encuentra abierta y su interior arroja cierta claridad esclarecedora sobre tí. La brisa que te llega desde septentrión encierra un matiz nauseabundo y desagradable.
>>

Heresville, el original

Comentario, investigación, reparación y solución de Heresville, de Wazertown Works.

Comentario nostálgico.

Heresville supone mucho para mi. No recuerdo la primera vez que llegó a mis manos, seguramente fue en los primeros tiempos del boom de internet en España. Seguramente lo descubrí por la segunda época de la web del CAAD, cuando me dedicaba a surfear la red en búsqueda en exclusiva de aventuras. Esto quiere decir que ya no era un niño, pero tampoco era un adulto; y un adolescente sigue siendo una esponja absorbente. Me empapé de la prosa de Sisí. La aventura destacaba por tener unos textos algo más largos de lo normal; inspiradores y evocadores sin llegar a la explicitud que la abundancia de memoria en estos días nos permite. Sisí puso en mis manos una barra de hierro, y delante un zombie, que él no paraba de llamar "espectro". La orden fue perfectamente inducida "golpea espectro con la barra de hierro". La frase de respuesta es impactante, y quedó grabada para siempre en mi memoria.

Realmente, Heresville cuenta con una gran literatura. Tanto que la he llevado siempre conmigo; hasta que al final la fusilé directamente para mi breve experimento Astral, del cual, Heresville supuso una inspiración directa: una especie de catarsis, una especie de "tengo que hacer un tributo a Heresville o no dormiré tranquilo." Carlos Sisí logra hacer una virtud del ritmo y la narración, de la cadencia rítmica lenta, fruto de la literatura interactiva turno a turno. Habitualmente las aventuras presentan una literatura sesgada, nada homogénea, de poca calidad secuencial. Pero en Heresville, los mensajes del sistema y las acciones brevemente relatadas encajan perfectamente en la narración de las situaciones más elaboradas y descripciones. La lectura logra un ritmo prosaico debido a la naturaleza de las aventuras: frase corta, frase corta, frase corta, narración larga, frase corta, frase corta, frase corta, narración larga. Veamos la secuencia inicial de acontecimientos en el juego:

```
«Difuminado con el oscuro manto nocturno se encuentra este pequeño camino
quebrado. Aunque el campo que le rodea se extiende en todas direcciones,
la vía oeste conduce a la puerta de una casa vieja y macilenta. La puer-
ta se encuentra abierta y si interior arroja cierta claridad esclarecedora
sobre ti. La brisa que te llega desde septentrión encierra un matiz nau-
seabundo y desagradable.
>> oeste

Estás en una cocina de aspecto antiguo, repleta de muebles de madrea. Hay
una alacena grande que se abre con un sólido portón de doble hoja. Una
ventana, junto a la puerta de salida que puedes ver en el muro orienta, te
permite ver lo que sucede en el jardín.
Puedes ver a Bárbara.
La puerta está abierta.
Al verte llegar, la chica se estremece con un grito y sale corriendo en
dirección oeste.
>>o
```

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

```
El salón de la casa es amplio pero muy recargado, con varios muebles de
aspecto tosco y antiguo. Junto a uno de ellos en el suelo, hay una pequeña
trampilla. Unas escaleras talladas surgen del parqué para alcanzar el piso
de arriba, y en el extremo este hay un umbral de doble hoja que te dejará
en la cocina. Esta estancia aún continúa por el lado opuesto.
Puedes ver a Bárbara.
Ella va al oeste.
>>o

En el extremo oeste del salón. Un cómodo sofá es apenas el único mobilia-
rio de esta otra parte cuyo ambiente es, sin lugar a dudas, mucho más re-
lajado. Otra puerta, trasera, permite salir por aquí al jardín posterior.
Puedes ver a Bárbara y una radio antigua.
La puerta está cerrada.
Ella se derrumba sobre el sofá envuelta en un mar de lágrimas y sollozos
histéricos.

>>decir a barbara "que te pasa"
Hablas con Bárbara, pero la chica parece completamente desquiciada y no
contesta a tus comentarios.

>>examinar radio
Aparentemente, parece capaz de funcionar.

>>encender radio
Sólo captas estática.
Bárbara susurra: "Johnny... Johnny" Sus ojos siguen fijos en la pared.»
```

Como puede verse la narración en Heresville consigue ser homogénea, y obtiene un ritmo que acentúa la seriedad de la historia.

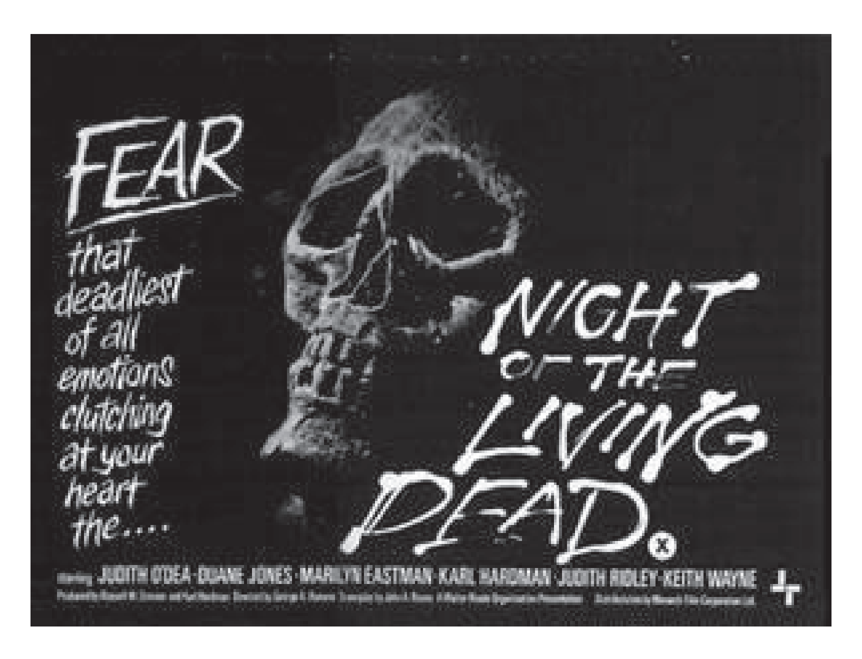
Además, la literatura de las aventuras, casi siempre resulta en una amalgama de redundancias: Estás en la Casa. La casa es ... Coge la barra. Coges la barra. Juan está aquí. Juan dice. Fijaos con qué habilidad, en el texto anterior Carlos Sisí enlaza los textos para que sean narrativamente lógicos. En este caso usa el pronombre Ella porque sabe que Bárbara ha sido mencionado recientemente, utilizando las características inherentes del medio para su propio beneficio.

En las aventuras de Wazertown Works, siempre hay innumerable cantidad de objetos que no sirven para nada. Red herrings lo llaman, arenques rojos, objetos puestos para despistar. No, en las aventuras de Sisí forman parte del escenario, son parte integral de este o de la historia. El cuchillo está en la cocina, un fusil escondido en el armario del dormitorio principal, ninguno de ellos sirve para nada. Los objetos más usuales aventureramente, no tienen utilidad. Por contra los más inesperados son imprescindibles. Como el puzzle para conseguir un tablón para bloquear la entrada. Es un puzzle obscuro, pero Sisí logra que, con el texto justo, el puzzle se convierta en jugable, y tenga una lógica aplastante; la motivación es perfecta: hay decenas de zombies ahí fuera, hay que asegurar la casa. Es igual de intuitivo que la lógica de defenderse del primer espectro. A este, cuando se le decapita, la cabeza cae realmente a los pies del protagonista. El cuerpo sin cabeza es real, lo puedes coger y transportar por ahí. La cabeza cercenada también, con su terrible mueca de desprecio. Sin duda, la gran característica de Heresville resulta en una eficaz simulación de la película "La noche de los muertos vivientes" de George A Romero. Constituye un microcosmos que transmite a la perfección lo mejor del género.

Opinión

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain



La noche de los muertos vivientes

Para una muestra de la autenticidad del entorno, aquí un extracto de la sinopsis contenida en la wikipedia, que sirve de perfecta introducción para el juego:
«La noche de los muertos vivientes se abre con dos hermanos discutiendo; Johnny y Bárbara, quienes han conducido a las afueras de la ciudad hacia un cementerio para colocar una guirnalda en el sepulcro de su padre. Un hombre pálido se encamina hacia los dos, atacando a Johnny. Bárbara corre lejos sumida en el miedo, logrando llegar una casa abandonada con un cadáver en las escaleras.»

Johnny, Bárbara y el cadaver de las escaleras aparecen en el juego.

Resulta en una adaptación muy fiel a la película original (dentro de las limitaciones de la plataforma). Esto en parte es gracias a la caracterización. Los personajes van y vienen, tienen motivaciones, se preocupan, reaccionan a las acciones del jugador, colaboran con él. Son imprescindibles para terminar el juego con éxito. Si hay alguien que logró el difícil objetivo de realizar personajes no jugadores que colaboren con el protagonista, ése fue Carlos.

Pero no todo puede ser bueno, ¿verdad? La dificultad es endiablada debido a la sordera crónica del parser. La jugabilidad se ve profundamente afectada por la interacción con los personajes, de una manera que afecta negativamente a los puzzles finales del juego. El estilo de la época era: marionetas a las que se puede mandar cosas, carentes por completo de vida, expendedores de llaves, y contenedores con patas. Era la tónica habitual, por tanto es toda una proeza la motivación y caracterización que los personajes de Heresville muestran; pero, no es suficiente: Para completar el juego se requieren una cantidad de órdenes a los personajes que resulta ilógica y expresa una terrible falta de motivación en los momentos más críticos del juego. Para colmo, Heresville pasa a engrosar la lista de ls muchos juegos de PAW donde sabrás lo que quieres hacer, pero no podrás expresarlo. Es imprescindible ir cargado de paciencia y con ganas de teclear insufriblemente una y otra vez la misma acción, pero de forma diferente hasta dar con la única posibilidad de expresión. El problema en el caso de los personajes, es que, probablemente, jamás te entiendan. Todos estos defectos eran comunes a todas las producciones en PAW para spectrum, pero conviene avisar a los jugadores de hoy. Sobre todo, si encuentras que un personaje no realiza una tarea clara para la situación del juego, toca al jugador quitarle el chicle de la mano, quitarle el envoltorio, y mascarlo por él para que así lo tenga más fácil.

Pese a todo, Heresville consigue ser una experiencia especial gracias al memorable entorno y calidad literaria. Carlos Sisí en compañía de su hermana Sonia y unos cuantos amigos, ha realizado unas cuantas aventuras largas y ambiciosas, pero es en los juegos breves, creo yo, donde más ha brillado. Lo escueto de sus mapeados permite que el jugador se familiarice con el entorno rápidamente, absorviendo cada detalle. Son correctas simulación de historias común y familiar del género de terror (Heresville - Zombies, Midnight - Vampiros, Excessus - Polstergeist), con unas cuantas escenas preconfiguradas entorno a clichés (el cadaver en la escalera, la escapada por la cornisa, el brazo del espejo), que harán que tu paso por cualquiera de esas tres aventuras sea memorable.

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

Las siguientes secciones de este artículo explican pormenorizadamente algunos aspectos del juego. Si te apetece jugar y experimentar Heresville "virgen" no deberías seguir leyendo. Por otra parte, lo que sigue es un documento de investigación que ha supuesto poder crear la versión más jugable del Heresville. Es muy interesante pero, sería una pena no disfrutar de esta pequeña gran joya con la mente vacía de pistas.

A pesar de ello, ahora viene unas leves guías de jugabilidad para mejorar vuestra experiencia con el árido parser, y detrás la solución a modo de pistas de lectura inversa, cómo popularizó nuestro viejo amigo Krac. El artículo especial de investigación se encuentra tras la solución, y repito, desvela partes de los puzzles y la trama.

Disfruten ustedes de La noche de los muertos vivientes.

Para descargar Heresville: http://www.CAAD.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1686

Desde la ficha del juego en World of Spectrum, se puede jugar online directamente, si tienes Java instalado correctamente: http://www.worldofspectrum.org/infoseekplay.cgi?title=Heresville&pub=Wazertown+Works&year=1990&id=0006428&game=/games/h/Heresville_3.tap.zip&emu=3

Usabilidad.

Recomiendo configurar el emulador para que procese a doble de velocidad. Mejora mucho la respuesta del parser de PAW al teclear de cualquier aventura en Spectrum.

La forma de dirigirse a los personajes es DECIR HARRY "hola". El nombre del personaje es imprescindible (aunque sea el único en la sala), y las comillas también. La ausencia de una comilla provocará un error del parser y tener que teclear de nuevo la orden. En cualquier aventura PAW y gracias a las lecciones de Samudio, las palabras clave para interactuar con un personaje (entonces llamado PSI) son: HOLA, ADIOS, AYUDA, AYUDAME, QUE TE PASA, SIGUEME, ESPERA, VE HACIA dirección. No todas las aventuras van a cumplir fielmente con esta norma, y Heresville no es menos. Aquí los comandos más importantes son los de movimiento (NORTE, SUR, ESTE y OESTE), SIGUEME y AYUDA. También aceptarán objetos y los manipularán de forma habitual (COGE, DEJA, DAME), mostrando lo que llevan al pedirles el inventario, cosa que se consigue con el comando tan intuitivo DECIR A TOM "INVENTARIO". Es conveniente probar otras tipo de órdenes para resolver los puzzles.

ESPERAR hace que pase el tiempo, pero en realidad en cualquier juego PAW cualquier orden incorrecta hace pasar un turno, así que te recomiendo que uses Z por ser más rápido de teclear, y aunque el parser se queje, el tiempo correrá igualmente. De todas formas en la versión actual se contempla Z.

El protagonista sólo puede llevar 4 objetos a la vez, pero lo pequeño del mapeado, hace que no sea un infierno manejar los objetos. Usa un "cuartel general" para organizarte.

No hay contenedores implementados en el juego. No pierdas tiempo tratando de meter objetos dentro de otros, a menos que sea para resolver un puzzle. Meter cosas en un armario no te servirá de nada.

No temas equivocarte o que te maten. Es un juego de aprendizaje, intentalo una y otra vez antes de recurrir a la solución.

Solución.

1.- Acabo de entrar en la casa, y no se me ocurre que hacer...
ahora mismo hay pocos zombies ahí fuera, explora el lugar y cierra las puertas.

2.- La chica Bárbara huye de mi y se pone a llorar en el salón, ¿qué le hago?
olvídala, está completamente desquiciada.

3.- ¡Hay un cadaver en la escalera!
bueno, está muerta, no supone una amenaza, ¿no? aparte es una visión espantosa.

4.- ¿Para qué sirve la radio?
para nada, es el fin del mundo, y han dejado de emitir.

5.- ¡Agh! ¡Un espectro me ataca! o ¡el cadaver de la escalera ha cobrado vida!
no temas, hazle frente y golpéale con tu barra de hierro.

6.- ¿Qué hago ahora con el cuerpo sin cabeza y la cabeza sin cuerpo?
nada, déjalos ahí, o si te perturban llévalos a la habitación del adolescente.

7.- Los zombies se agolpan ahí fuera, ¿qué hago? o los zombies han entrado en la casa y me comen, agh!
te dije que asegurases la casa. en la cocina hay un martillo y clavos.

8.- Necesitaré defenderme, ¿donde hay armas?
hay un rifle escondido en el armario.

9.- ¿Cómo sello la puerta de la cocina?
busca material para ello.

10.- ¿De donde saco clavos?
examina la lata que hay en la cocina.

11.- ¿Cómo sello la puerta del salón?
¿has probado a atrancarla con el sofá?

12.- ¿Cómo se abre la trampilla?
está cerrada por el otro lado, quizás haya alguien abajo. quizás si haces mucho ruido...

13.- ¿De donde saco material para sellar la puerta de la cocina?
en el dormitorio, el armario, tiene una puerta muy grande, arráncala.

14.- AGH! Han entrado tres zombies por el salón.
estás muerto. te dije que asegurases la casa.

15.- No puedo yo sólo con el sofá.
con suerte ya tienes compañía. pídele a tom que te sigua, luego dile que empuje el sofá, ayúdale tu mismo empujando el sofa a la vez que él.

16.- ¿Qué hago para ayudar a Helen y su hija Karen?
tan sólo puedes darle la esponja, mejor que un trapo viejo para quitarle el sudor.

17.- AGH! Se ha ido la luz!
se ha ido el fusible del interruptor general de la luz, en el rellano de la escalera.

18.- ¿Cómo arreglo el fusible?
cámbialo por uno nuevo. ¿no tienes? te dije que explorases el lugar. en el cobertizo del patio hay un fusible.

19.- Si salgo fuera de la casa me matan.
si vas al cobertizo al inicio del juego, hay pocos zombies y no te matarán.

20.- Pero está a oscuras, no veo un pimiento!
ve a tientas hasta el rellano de la escalera, allí escribe "cambiar fusible".

21.- Vale, ya tengo la casa asegurada, ¿ahora qué?
los zombies no paran de venir, no aguantarás mucho. más vale ir pensando en un plan de escape.

22.- Vale, y elPlan - de escape ¿es?
mira lo que lleva harry encima, tiene unas llaves. son de su furgoneta.

23.- ¿Y no hay otroPlan - ?
puedes esperar a que entren en la casa y refugiarte en el sótano, cerrando la trampilla con cerrojo.

24.- Estoy encerrado en el sótano con la trampilla cerrada y aún así me matan.
claro, es lo que tiene encerrarse con una niña zombie. estás muerto, deberás pensar en un plan de escapada, no encerrarte.

25.- ¿Donde está la furgoneta?
fuera, en la parte norte del jardín, con los zombies.

26.- ¿Y cómo salgo afuera sin que me coman los zombies ahora que hay centenares?
piensa en una distracción. los zombies odian el fuego. lánzales un objeto ardiente.

27.- ¿Cómo hago fuego?
haz una bomba incendiaria, en el sótano hay un botellín vacío y queroseno. pídele el trapo a helen.

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

28.- ¿Cómo se hace un cóctel molotov?
˙uóıɔnɐɔǝɹd uoɔ ɹɐsn ˙uíllǝʇoq lǝ uǝ odɐɹʇ lǝ
ǝʇǝɯ ˙ouǝsoɹǝnb lǝ uoɔ uíllǝʇoq lǝ ɐuǝll ʻuópıq
lǝ ǝɹqɐ

29.- Vale, pero ahora se niega a encenderse.
˙sǝʇuɐ oɹǝɥɔǝɯ lǝ ɹǝpuǝɔuǝ ǝnb sǝuǝıʇ

30.- ¡Me quemo con el mechero!
˙ozıʇɹǝqoɔ lǝ uǝ uáʇsǝ ʻsǝʇunƃǝɹd ǝnb ǝp sǝʇuɐ
˙sǝʇuɐɐɐɐɐɐɐnƃ ɐsn

31.- No consigo tirar el coctel molotov a los zombies.
˙ɐɹǝnɟɐ pılɐs ʎ oıpǝɯ uǝ ǝp áɟos lǝ ɐʇınb ʎ ɯoʇ
uoɔ ɐɹɐd ʻʎɹɹɐɥ ɐ olǝsɐp ʻuíllǝʇoq lǝ ǝpuǝɔuǝ
ʻoɹǝɥɔǝɯ lǝ ǝpuǝɔuǝ ʻoıɹoʇıɯɹop lǝ ǝqns ʻolɹɐɹıʇ
ɐ ǝɔǝɹɟo ǝs ʎɹɹɐɥ ʻsoɹǝñɐdɯoɔ snʇ ɐ ɐɹɐdǝɹd ʻopoʇ
sǝ ol uóıɔɐuıpɹooɔ ɐl

32.- ¡La furgoneta no tiene gasolina!
˙ʎɹɹɐɥ ǝp sǝʌɐll sɐl sǝpıʌlo ǝʇ ou ˙ɐʇǝuoƃɹnɟ
ɐl ɐuǝll oƃǝnl ʎ uópıq lǝ ɐuǝll ˙ɐuıloɥsɐƃ ǝp
ɹopıʇns un ʎɐɥ ozıʇɹǝqoɔ lǝ uǝ ˙ouǝsoɹǝnb ǝp
uópıq lǝ ɐsn

33.- Vale ahora cómo lleno la furgoneta!!!
˙sǝuoıɔɐɔıldɯoɔ sáɯ uıs ʻuǝpɹo ɐsǝ ɐsn ʻɐuılosɐƃ
uoɔ ɐʇǝuoƃɹnɟ ɐuǝll

34.- La furgoneta no arranca!!!
˙oʇɔǝɟɹǝd ɹǝs ɐípod opoʇ ou ˙˙˙ɐʇǝuoƃɹnɟ ɹǝpuǝɔuǝ
ɐsn ɐɹoɥɐ ʎ ʻsǝʌɐll ɹǝuod uǝpɹo ɐl opuɐsn
oʇɔɐʇuoɔ lǝ uǝ sǝʌɐll sɐl ǝʇǝɯ ˙ɐllǝ uǝ ɐɹʇuǝ

35.- ¡Pero bueno!, he escapado pero he dejado a mis compañeros atrás.
˙ɐʇǝuoƃɹnɟ ɐl uǝ uɐɹʇuǝ ǝnb ʎ uɐƃıs ǝʇ ǝnb sopoʇ
ɐ ǝlıp ʎ ɐsɐɔ ɐl ɐ ǝʌlǝʌ ˙ɐʇǝuoƃɹnɟ ɐl sǝpuǝɔuǝ
ou oɹǝd sǝʇuɐ oɥɔıp ǝɥ ǝʇ ǝnb ol opoʇ zɐɥ ʻǝlɐʌ
ʻǝlɐʌ

36.- ¡Es imposible completar el juego salvando a mis compañeros!, ¡no me siguen!, o ¡es imposible hacerme entender!
˙oɹǝllǝd lǝ opɐʌlɐs ɹǝqɐɥ uoɔ oʇuǝʇuoɔ ǝʇǝʇsǝ
˙sollǝ uıs ǝʇǝʌ ʎ ǝʇǝpuıɹ uúɐ ɹoɾǝɯ o ʻosǝd
ɐ osǝd solɐínƃ ˙sopıdúʇsǝ oʇlǝnʌ uáɹqɐɥ ǝs
uóıɔɐnʇıs ɐl ɹod ʎ ʻsǝlqɐloɹʇuoɔuı uos

Nota: Esta solución ha sido posible gracias a la genial aplicación web Flip: http://www.revfad.com/flip.html

Curiosidades y extras

¿Has probado a tapar el cadaver inmundo con la manta que hay en la cama, síndrome de la palabra exacta incluido? La frase exacta es "ECHA MANTA SOBRE CADAVER". Lo gracioso es que puedes transportar a la pobre señora por ahí enrollada en la manta. Será gracioso ver lo que pasa cuando resucite.

Tus compañeros te mosquean..., venga, desahogate, golpea a cualquiera. Si alguien de los otros te ve asesinar, ya no se fiará de ti. Si matas a la pareja de otro y te ve, loco de furia te matarán. Y sino te matan ellos, te matará el zombie resultante cuando resucite.

Si no atrancas la puerta del salón tres zombies entran arrasando. Son imposibles de matar.

La escopeta no sirve para nada, dispares a lo que dispares, siempre fallas. Aunque a Harry le gusta, se siente más hombre portando armas.

Harry tiene una linterna, pero se ve que es imposible obtenerla. Dentro del código está programada y todo, peor quizás no completamente: el juego tiene un esquema de oscuridad algo complejo; y por eso quizás el autor decidió que no se pueda conseguir.

Si escribes el nombre de los autores WAZERTOWN WORKS sale información de la época. AYUDA desvela aún más.

Rescatar a todos los compañeros es misión imposible, ¿a cuantos has logrado rescatar?

```
HERESVILLE (2ª parte)
Copyright 1990 WAZERTOWN WORKS
Sonia y Carlos Sisí **********

Difuminado con el oscuro manto
nocturno se encuentra este
pequeño camino quebrado. Aunque
el campo que le rodea se
extiende en todas direcciones,
la vía oeste conduce a la puerta
de una casa vieja y macilenta.
La puerta se encuentra abierta y
su interior arroja cierta
claridad esclarecedora sobre tí.
La brisa que te llega desde
septentrión encierra un matiz
nauseabundo y desagradable.
>>
```

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

Historial de versiones

En el portal WOS World of Spectrum, se pueden encontrar el siguiente número de versiones:

- Heresville.tap.zip En teoría, paso a formato de audio de Spectrum TAP a partir de una copia original del juego. Por tanto esta versión se considerará la versión original puesta por los autores a disposición de las bolsas de aventuras de los fanzines (sin verificar). Contiene un par de bugs que hace muy difícil completar el juego. Al ser un formato de audio permite cargarse normalmente usando las rutinas de carga del Spectrum, tanto en emulando un 48 o 128 Kb, como en un Spectrum real. También puede cargarse en el PAWS, ya que tras el bloque de carga, viene la base de datos de la aventura. Esta carga también se puede realizar en un PAWS en formato emulador 128 Kb, lo cual permite editar y corregir la aventura.

- Heresville_2.z80.zipVersión exactamente igual a la anterior, pero grabada en formato z80 para emulador 48 Kb. Al ser un volcado íntegro del estado del juego (snapshot), no se puede cargar la base de datos, aunque sí se puede extraer usando una herramienta de extracción de bases de datos de PAWS (unpaws o inpaws). Esta versión mantiene los dos bugs que impiden pasar el juego con normalidad. En el proyecto base esta versión aparece nombrada como Heresville(1ªedición).

- Heresville(different).z80.zip Enigmática copia del juego en formato z80 que muestra un estilo de caracteres diferente y un enigmático "segunda parte". Hay ciertas teorías sobre qué significa ese letrero pues no existe primera parte alguna disponible por parte de los autores. Aparte de eso, es una copia exacta en jugabilidad a las anteriores versiones y, por tanto, sigue teniendo los 2 bugs. En el proyecto BASE esta versión aparece con el nombre de Heresville(2ªedición), lo cual es paradójico, pues es probable que esta versión etiquetada de "segunda parte" fuese una versión descartada en pos de la versión original donde no se contemplan más partes.

En el proyecto BASE se pueden encontrar las siguientes versiones:

- Heresville 1ª edición. El mismo snapshot en z80 del juego, igual a la Heresville_2.z80 del archivo de WOS. La versión "oficial" durante muchos años, hasta que se consiguió la versión en TAP. Contiene los dos bugs.

- Heresville 2ª edición. Snapshot z80 igual a Heresville(different).z80 del archivo de WOS. Nombrada aquí de forma apresurada como 2º edición, cuando las pistas indican todo lo contrario. Contiene los dos bugs.

En el archivo de CAAD se pueden encontrar las siguientes versiones:

- Heresvil.z80 Versión en formato emulador z80 igual a la de WOS. Contiene ambos bugs.

- Heres.zip (máquina Z) Conversión de la aventura mediante PAWSEZ a máquina Z, compilado a Z5. Realizado por Zak. Mantiene los 2 bugs.

- Heresville.zip (máquina Z) Conversión a máquina Z vía PAWSEZ realizada por mi, el Clérigo Urbatain, con la intención de reparar ambos bugs. Aunque están solucionados, dada que PAWSEZ no realiza conversiones 100% compatibles con PAW, esta versión tampoco es recomendable, a pesar de que se puede terminar.

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

Finalmente la versión actualmente reparada por mi para Spectrum en formato TZX:

- Heresville_fixed.tzx La mejor versión que puedas jugar. Para usar en emulador o incluso para grabarlo en una cinta y cargarlo en un Spectrum original. He reparado los 2 bugs (que en realidad eran 3) y mejorado la jugabilidad de un puzzle decisivo hacia el final.

Teorías conspirativas

El mito de la imbatibilidad

Creo que el mito de la imbatibilidad sobre Heresville, lo forjé yo mismo. Y tengo mis disculpas que intentaré exponer de forma clara y concisa, aunque sea difícil. Para empezar tengo los antecedentes de que no existe ninguna solución en la red anterior a este artículo. Tampoco he visto ningún comentario, quiero recalcar, de forma virtual en la red. Eso no quiere decir que en papel no exista alguno, quizás en CAAD, el Espejo o ZFZ, si exista comentario y solución sobre Heresville, pero mis investigaciones no han dado fruto por ese lado. Por otro lado, mi afirmación de que Heresville era imposible de pasar debido a un bug, fue una exageración fruto de un lenguaje coloquial usado en el foro de CAAD, pero que básicamente intentaba expresar lo siguiente:

"Heresville contiene un par de bugs que la hacen imposible de terminar." ó "tiene un bug que impide acabarla con normalidad".

Esto es, literalmente hablando, si los bugs acontencen a un jugador en una partida, le será imposible terminar el juego. Eso no quiere decir que no se pueda esquivar los bugs y ganar la partida. De hecho, yo mismo, con el conocimiento de la estructura de los bugs, me pasé el juego por primera vez en la versión corregida Z, y además me lo he terminado varias veces en version no corregida, haciendo testeo y trabajo de investigación. Precisamente esa fue la manera en que Phantomas logró vencer el juego sin corregir. Aún así, nada me perdona que en mi cabeza sentase el precedente de "Heresville no se puede terminar", y así lo comunicase erróneamente en el foro.

El mito de los juegos PAWS erróneos:

Una inquietud que atenazaba a Phantomas una y otra vez, era que, mediante la reparación de Excessus, Johnnie Verso, y Heresville, a pesar de ser un acto fruto del amor hacia las producciones de Wazertown Works, resultasen de una denigración en el status de "gran programador" de Carlos Sisí.

Por un lado, con el antecedente del comentario y solución de Midnight donde se desvela que tenía un bug que impedía terminarla normalmente, sienta un sospechoso precedente sobre Carlos Sisí. Por otro lado los errores de Excessus no afectan a la jugabilidad, todo lo contrario, es más fácil. Y en aquella época rara era la aventura que recibía un testeo de calidad profesional. Sinceramente, NADIE testeaba nada, y raro me resultará si el 80% de las aventuras de Spectrum existentes no tengan bugs graves como los que nos toca, y sencillamente el 99% tiene bugs menores de todo tipo.

La grandeza de la producción de Wazertown Works no quita que esa lacra afecte a todo el mundo. A pesar de todo, los juegos de Carlos Sisí son brillantes técnicamente: grandes gráficos, y complejos personajes y puzzles. En complejidad sus aventuras están al mismo nivel de las más avanzadas de la época, tales como El Anillo o Los Vientos de Walhalla. Razón de más para que se cuelen obscuros bugs entre tanta rutina complicada.

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

El mito de la pésima archivación

Por otro lado Johan Paz (anteriormente conocido como Mel Hython), en una reciente conversación me indicó, ante el tema de la imbatibilidad de algunos juegos, que en la época dorada, esas aventuras se pasaron, y no contenían errores aparentes. Esto me resultaba plenamente chocante. En los múltiples contactos que he tenido con Carlos Sisí a través de los años vía email, él me confirmaba lo mismo: quedaba extrañado en mi insistencia sobre la imbatibilidad de Heresville ("tiene un bug que impide acabarla con normalidad"), y confirmaba, precediéndose en el tiempo, que todos esos juegos fueron acabados por los jugadores en aquella época. Johan Paz dejó caer la pista de que, además, los juegos circulaban libremente de autor a autor. Esto me ha llevado a forjar una teoría:

Es probable que esos juegos circulasen en estado beta o alpha (como el ejemplo palpable de esa extraña "segunda edición/segunda parte" de Heresville), sin terminar, sin depurar y con bugs en su interior. Luego en la época de la digitalización de las aventuras, es probable que algún aficionado entusiasta digitalizase esas aventuras beta por error, por el desconocimiento que impone el tiempo en nuestra memoria. Es probable que la mayoría de aventuras digitalizadas en aquella época no lo fusen de versiones originales en cinta compradas a las bolsas.

Esta teoría cobra peso en mi interior, pues, actualmente, lamento profundamente esa primera digitalización sin acierto ni concierto, donde tantas pantallas de carga se han perdido. Da la sensación que parte de nuestra historia artística ha sido amputada. Pero bueno, ha sido un suceso fruto de las limitaciones técnicas de la época. La digitalización perfecta del audio de los juegos de Spectrum tardó en llegar, y para entonces el daño ya estaba hecho y se han perdido muchas fuentes muy valiosas.

Otros mitos

Johnnie Verso. Recientemente reparado por Phantomas, contenía un bug que impedía acabar la aventura con normalidad (esto es, imposible de terminar). El problema es que la rutina de carga del juego original es excelente, con un turbo y 2 pantallas gráficas impresionantes. Os recomiendo echar un vistazo aunque luego uséis la versión de Phantomas para jugar normalmente. Eso sin nombrar el vaivén de tipografía: ¿es Johnni o Johnny? Lo correcto es Johnnie (gracias de nuevo Phantomas).

Midnight. Algunas voces críticas consideran a esta una aventura no digna de estar entre los 7 fantásticos que ganaron el concurso de aventuras AD, sobre todo, porque de nuevo, tiene un bug que impide terminarla con normalidad. La fuente documental de este dato es la solución que circula por internet y salió publicada en el CAAD 26: http://www.CAAD.es/fanzines/26/midnight.htm

Como se puede ver, dentro de la solución se indica que hay que reparar la aventura antes de jugar para pasarla.

A pesar de ello Phantomas la ha testeado y la ha superado sin problemas, sin necesidad de hacer ninguna reparación, con lo cual, yo sospechaba que la versión que hay en internet había sido reparada por alguien y puesta a disposición del público. Además, al final del juego aparece un mensaje desconcertante, parafraseando: "Al fin llega el esperado final del juego", una frase totalmente fuera de lugar, que dudo, el autor original incluyese en su obra. Curiosamente esa frase se parece a la aparecida en la solución de CAAD que firma The Door Keeper: "Ahora es el momento de subir y observar el merecido final." Mi teoría era que alguien reparó el juego metiendo ese comentario a título personal, pero Phantomas

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

me confirma que no, la versión del proyecto BASE está sin tocar, es la original, sólo que el supuesto bug, sencillamente es que la gallina es mucho más rebelde que si se repara según las intrucciones de The Door Keeper, pero aún así es un juego terminable. Quizás haya que revisar juego y solución a ver qué conclusiones se saca y si merece la pena modificar Midnight.

Zipi y Zape. Permaneció imbatible hasta que en el excelente blog La Linea Dura se desveló el misterio de su imbatibilidad: un mísero síndrome de la palabra exacta. En el ya legendario artículo de investigación que añado a la serie de inspiraciones para realizar mi artículo.
http://lineadura.wordpress.com/2006/03/01/derribando-el-mito-%C2%BFquien-mato-a-la-aventura-conversacional/

La caverna del dragón de bronce. Otro mito creado por mi. No me arrepiento, el juego contiene una cueva y un bug que con una antorcha encendida dentro, y aunque puedes ver, al examinar o manejar un esqueleto, te dice "No puedes ver, estás a oscuras". Mensaje pérfido que echaría atrás al más pintado. Afortunadamente la estructura abierta de este maravilloso juego de Daniel Querol y la valentía de Jenesis capitaneando a algunos valerosos aventureros permitió que la venciesen en una partida conjunta en el foro de CAAD.

Vengador: La senda del tigre. Impresionante juego de Jesús Pedrosa, pero que está repleto de bugs. Yo mismo realicé una guía al juego no exhaustiva. El juego es acabable pero tiene tal cantidad de ramas abiertas y objetos y enigmas sin solucionar, que uno duda si serán problemas de bugs, o jugabilidad, o secretos muy bien guardados. Echa un vistazo a la guía (incompleta de necesidad) en el SPAC 17: http://spac.CAAD.es/1/spac17.htm#c1

La desaparición del anillo. La pantalla de carga de El Anillo, de Juan Antonio Paz Salgado (aka Mel Hython), se perdió hace años en la infame "época de la pésima archivación" (ver mito, más arriba), ya que hasta nuestros días sólo ha sobrevivido una versión snapshot en z80 del juego en su versión Spectrum. Lo curioso es que yo mismo compré original El Anillo 1 y 2, pero la cinta desapareció, a pesar de ser uno de mis tesoros más preciados. Aún guardo la esperanza de que se encuentre entre unas cajas de esas que nunca se abren por una mudanza que nunca se acaba. Más sobre el tema en mi blog, artículo sobre la reconstrucción de la carátula para el Anillo III:
http://interactivoruber.blogspot.com/2009/04/un-regalo-para-mel-hython.html

Inserta aquí tu propio mito. No soy un especialista en juegos difíciles de acabar de spectrum, ni esta lista pretende ser exhaustiva. Si sabes de alguno coméntalo aquí mismo o añade la información a la wikiCAAD: http://www.wikiCAAD.net/

Además, si posees alguna cinta original de alguna aventura PAW, no lo dudes, es un tesoro, coméntalo por CAAD y te guiaremos para poder salvaguardar esos preciados bytes, y contribuir a la conservación del patrimonio cultural de las aventuras.

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

Reparación

Tampoco recuerdo cuando me volví a obsesionar por Heresville, aunque está documentado. Fue la época de PAWEZ, evidentemente, la herramienta de Zak que convertía cualquier juego de PAW a máquina Z. El hecho de que jamás me hubiese pasado Heresville a pesar de ser una de mis favoritas me seguía golpeando una y otra vez. Volví a retomarla, esta vez más a fondo y fue cuando me topé de lleno con los bugs que me impedían progresar.

El primero de ellos es sobre la luz y la oscuridad en el juego. Sí se pulsa el botón del interruptor general de la luz de la casa, esta se apaga, evitando que se muestren las descripciones de la localidad, y además se acentúa el ataque de los zombies. Si se vuelve a pulsar el interruptor para restablecer la luz, el programa nos informa que esta ha vuelto, pero en realidad, las descripciones siguen sin aparecer, mostrando un vacío absoluto. Anecdóticamente, cuando el fusible de la luz se funde apropiadamente como puzzle, aunque nos avisa de la oscuridad reinante, esta vez, las descripciones si se ven.

El otro bug es más obscuro: debido al ruido que hace el protagonista en la casa, los supervivientes del sótano suben a "ver que pasa". Eso ocurre en un turno en concreto. Si el jugador tiene la suerte de estar en el salón en ese preciso momento, la rutina funciona, la trampilla se abre desde el otro lado, y los supervivientes suben a presentarse. Si el jugador está en cualquiera de las otras nueve habitaciones, la rutina falla y la trampilla no se abre. Y el turno no vuelve, ¡jamás!

Tener disponible el código fuente de cualquier aventura PAWS gracias a unpaws ayudó mucho. De esta forma tracé los problemas y los reparé en papel. PAWEZ ayudaba generando un código fuente compilable en máquina Z, y por supuesto editable, con lo cual resolví ambos bugs, y por primera vez en mi vida fui capaz de terminar con éxito Heresville; después de tantos años. Y republiqué la versión Z del juego.

Por un tiempo, descansé tranquilo, pero no duró mucho. Una duda me atenazaba. PAWEZ no genera juegos 100% compatibles con los originales de Spectrum. Sobre todo falla con comandos complejos de desambiguación de objetos, como por ejemplo, en Jack The Ripper. Y se rumorea que falla con control de personajes complejo, y de eso, cualquier aventura de Carlos Sisí, tiene una buena cantidad. Son aventuras, técnicamente muy complejas, sobre todo en cuanto a personajes. Para colmo, jamás volví a pasarme de nuevo el juego, ¡¡¡con la misma versión que yo había reparado!!!, de modo que la insatisfacción y el desasosiego espectral se volvió a apoderar del hemisferio de mi cerebro donde guardo toda la información referente a los zombies.

Por entonces desconocía que se pudiese reparar las aventuras usando una versión de PAW en formato emulador. Intuía que se podía reparar usando el PAW original en Spectrum y cargando cualquier aventura. Tenía el antecedente de Midnight, la solución publicada en CAAD y comentario (ver mito más arriba) habla del proceso, y anecdóticamente dice que para pasarse el juego, antes hay que reparar la aventura. Como ya hemos visto, la versión de Midnight que circula no tiene tal error y contiene en la escena final la enigmática frase parecida a la empleada por el autor de tal solución. Esto es, parece que circula por la red una versión de Midnight ya reparada.

Al tiempo llegó Phantomas con su reparación de Johnnie Verso, me puse en contacto con él para contarle mis conocimientos sobre Heresville y otras aventuras con bugs. Él ya estaba trabajando en la reparación de Excessus, y resultó que el proceso para reparar aventuras vía emulador ¡no podía ser más fácil!: Básicamente consiste en cargar en un emulador de spectrum una versión operativa de PAW y cargar en él la base de datos de cualquier aventura PAW. Es sencillo, sin ser muy preciso, todos los juegos PAW constan de un cargador y un par de bloques de bytes que contienen la base de datos de la aventura. Pudiendo, una vez reparada, volver a grabarla usando el formato de audio del emulador (o TAP o TZX).

Arqueología aventurera: Heresville

por El Clérigo Urbatain

Sin dudarlo, ayudé con Excessus y reparé definitivamente Heresville, con la inestimable ayuda de Phantomas que ha testeado una y otra vez la versión, además de contrastarla con todas las otras versiones disponibles en la red. El bug de la oscuridad fue relativamente sencillo, simplemente copiando y pegando el tratamiento de luz y oscuridad que sí funcionaba, en las zonas donde no funcionaba. Y el bug de la trampilla exactamente igual, copiar el comportamiento de abrir la trampilla y preparar a los personajes para una conversación y pegar en donde correspondía. Aún así el juego contiene algunas dificultades en la jugabilidad que está reflejadas en el comentario; pero no quise reparar más, no quise meterme más para dejar la jugabilidad y estilo de aventura lo más intacto posible al original; aunque añadí un par de sinónimos Z como sinónimo de ESPERAR, y suavicé el puzzle del coctel molotov (puzzle crítico final), el cual, por una deficiente retroalimentación negativa (el parser respondía inadecuadamente a una acción), hacía un tremendo síndrome de la palabra exacta, más un síndrome de estar dentro de la cabeza del autor.

No pretendo hacer una guía pormenorizada de reparación de aventuras, porque para ello tienes a tu disposición un par de buenas herramientas. Además, muchas aventuras no se encuentran en formato de audio para poder cargar sus bases de datos normalmente. Si tu juego está en z80 entonces hay que extraer todo el código. Para ello puedes usar "unpaws" o "inpaws". Esta última herramienta es de nuestro compañero Mastodon, y en su página web tiene abundante información al respecto: http://inpaws.speccy.org/

Unpaws extrae el código fuente o base de datos de una aventura PAW, pero Ipaws hace más, Inpaws te genera un archivo de audio TAP de la base de datos de la aventura directamente, que puedes cargar en el PAW en formato emulador, de forma que incluso cualquier juego cuyos originales se hayan perdido, se pueden reparar.

Espero que esta nueva versión de Heresville te permita disfrutar de esta joya tanto como yo he disfrutado buceando en su interior.

Acciones de archivero

A día de hoy, he procurado ponerme en contacto con todos los repositorios relevantes en cuanto a aventuras de Spectrum, para que tengan una copia adecuada de Heresville. Así mismo, he editado en profundidad la ficha de Heresville y de Wazertown Works en WikiCAAD, en relación a los conocimientos que he ido adquiriendo sobre la materia. También las fichas de descargas en CAAD, para que reflejen correctamente lo que contienen. Espero que en breve, en todos lados, esté disponible la versión corregida de Hereville.

Enlaces útiles

Descarga el juego reparado: http://www.CAAD.es/modulos.php?modulo=descarga&id=1686
Ficha en WikiCAAD: http://www.wikiCAAD.net/Heresville
Ficha de Wazertown Works en WikiCAAD: http://www.wikiCAAD.net/Wazertown_Works
Ficha de WOS. Nota: la versión con fecha de 2009, es la reparada: http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0006428
Jugar online desde la ficha de WOS: http://www.worldofspectrum.org/infoseekplay.cgi?title=Heresville&pub=Wazertown+Works&year=1990&id=0006428&game=/games/h/Heresville_3.tap.zip&emu=3
Página web de Inpaws: http://inpaws.speccy.org/

Aventuras conversacionales y juegos de rol

por Planseldon

Cuando los aficionados al género conversacional hablamos de "elementos roleros" dentro de una aventura, normalmente nos referimos a combates, hechizos y diversos porcentajes de los que se dota al personaje jugador mediante una serie de puntos en habilidades tales como fuerza, inteligencia, agilidad, etc. En rigor todo ello tiene que ver con el viejo modelo de rol basado en D&D con su hoja de personaje y los distintos modelos derivados de aquel. Los llamados RPG por ordenador basan su sistema de juego en estas fichas de características con sus puntuaciones y porcentajes variables y mejorables mediante la experiencia adquirida.

Todo esto está muy bien.

Y, sin embargo, no tiene nada que ver con mi experiencia como jugador veterano de rol. Quizás se deba a que la mayoría de mis partidas roleras han sido de La llamada de Chtulhu, un juego en el que, por el tipo de "monstruos" con los que te sueles enfrentar, el peso y el interés principal del juego no radica en explorar calabozos y matar a todo bicho viviente, sino en interpretar a tu personaje, sumergirte en la historia e investigar, principalmente relacionándote con otros personajes a los que interpreta el "guardián". Es un tipo de rol mucho más interpretativo y donde los porcentajes y habilidades suelen ser secundarios. De hecho el mejor "guardián" con el que he jugado no solía usar dados salvo en muy contadas ocasiones. Todo era narración. Pura narrativa interactiva.

Por desgracia muy pocos juegos de ordenador han sabido trasladar este elemento rolero -en el sentido verdaderamente etimológico del término- a los ordenadores. Las aventuras conversacionales se podrían prestar excelentemente a este tipo de juegos. Así podríamos hablar de "aventuras roleras" sin necesidad de combates ni puntos de vida -o al menos no serían lo relevante- si en ellas encontrásemos un relato realmente interactivo en el que nuestra capacidad de interactuar con el mundo nos permitiese realmente "interpretar" un papel, conversando con los personajes y avanzando en la trama con suavidad y por nuestra propia voluntad -sin sentirnos empujados a "apretar el botón" simplemente porque nos lo ponen delante de nuestras narices-.

Para lograr una aventura de este tipo se me ocurren algunas propuestas -ojo, no se trata de un decálogo cerrado-:

Una historia que nos permita identificarnos con el personaje. Hay que huir del "aventurero anónimo". Salvo casos en los que el argumento así lo requiera -por ejemplo amnesia-, es imprescindible que el jugador sepa perfectamente quién es y cómo piensa. Esta información se puede dar en la introducción o bien darse por supuesta si el personaje jugador es un carácter ya conocido -p.ej. un personaje histórico, pienso en la CiviliComp, imaginemos una aventura protagonizada por Rasputín o por el emperador Augusto-.

Una trama en que el jugador no se quede "bloqueado". Esto es lo más antirrolero que hay. Si volvemos al rol "de papel", ¿alguna vez os ha sucedido encontraros que en una partida ya no sabías qué hacer? Un buen master siempre tiene recursos para hacer avanzar la trama. Un buen parser también debería tenerlos.

Aventuras conversacionales y juegos de rol

por Planseldon



VOX POPULI

Creo que si algún día me he visto atraída por la vertiente rolera, ha sido por juegos como los que aquí exponesPlanseldon. Juegos en los que se trata de interpretar un personaje, más que en matar y aniquilar todo lo que se cruza en tu camino.
Un gran artículo que espero anime a la gente a crear aventuras con este perfil porque tendrán el éxito asegurado.

Jenesis

Esto que describesPlanseldon ni siquiera me parece un subgénero dentro de los relatos interactivos, me parece una necesidad que debería ser imperativa para todos.

Fluidez en la narración, puzzles requeridos por la historia y ninguno más, personaje principal claro y coherente, profusión de otros personajes con los que poder interactuar, incluyendo conversaciones y huir en lo posible de bloqueos que no aporten nada a la experiencia.

¡Ese es el camino!

Cuando alguien haga algo así no recibirá martillazos por mi parte sino alabanzas y adoración.

Mel Hython

"¿alguna vez os ha sucedido encontraros que en una partida ya no sabías qué hacer? Un buen master siempre tiene recursos para hacer avanzar la trama."

Por supuesto, cuando el jugador no sabe qué hacer, se le ponen unos cuantos montruos llegando desde el sur, para que sepa que tiene que ir hacia el norte

Jarel

En hacer eso eres un maestro bastante cabroncete, no hay duda :-)

Lenko

Pero algunos no captarán la indirecta y entrarán en combate. ;)

Presi



Una trama múltiple. Al igual que en el rol de papel, en una aventura rolera no debería haber una única vía para “completar” la aventura. Si estamos hablando de una experiencia rolera, el relato debería fluir de principio a fin con coherencia. Habrá finales más exitosos y más calamitosos -incluida la muerte del jugador-, pero el objetivo del juego no tendría que ser otro que el de ofrecer al jugador-lector un relato coherente y que de alguna forma le conmueva, le entretenga o le sorprenda. Igual que en el rol -o en la literatura-. Desde este punto de vista los “puzzles” tendrían que estar progamados de tal forma que aportasen algo a la narración, no como un mero atasco -entonces volveríamos a la aventura “clásica”-, sino como un recurso narrativo capaz de sorprender al jugador y de proporcionarle la satisfacción de haber resuelto una situación compleja de forma inteligente.

Personajes inteligentes con los que conversar. Y eso es lo más complicado. Volvemos al tema de siempre ¿cuál es el mejor sistema de conversación? Hasta que no se me demuestre lo contrario sigo pensando que lo menos arriesgado es emplear el comando hablar, y que la conversación se desarrolle automáticamente. Eso sí, hay que tener cuidado a la hora de implementar esto para que el personaje jugador no diga nada que no resulte coherente con la trama. Si alguien es capaz de programarlo de otra forma más libre, mejor.

Con todo esto creo que dejo claro que estoy hablando de un tipo de juego en el que la narración interactiva es un fin en sí mismo: que el jugador lea el relato y se sienta libre de avanzar en él según su intuición e interés, y que éste fluya sin juzgar los “aciertos” o “errores” del jugador, ofreciendo diversas tramas interesantes y una experiencia enriquecedora que, quizás, se preste a nuevas lecturas y relecturas futuras.



Componiendo una Comp

por Jenesis

No sé si el haber organizado ya unas cuantas con más o menos éxito, me da la suficiente experiencia como para tratar el tema de las competiciones en el mundo de la aventura conversacional, o lo que es lo mismo, en este mundo cada vez más diluído entre tendencias clásicas, vanguardistas, roleras, literarias, lineales, no-lineales, multijugador, simulacionistas, etc, etc.

Buscando información sobre las comps en la WikiCAAD, e ignorando aquellas que son del tipo "Premios Hispanos", que no considero una comp propiamente dicha, he encontrado bastante información sobre el tema.

En 1989 se abrió la veda de las competiciones de autores amateur, con el Concurso de aventuras de MicroHobby. Esta comp, tuvo un éxito abrumador que hizo necesario hacer una pre-selección en la cual se eligieron a 15 aventuras de entre las 103 presentadas.

En el 1997 se celebra el I Concurso Nacional de Aventuras del Year Zero Club, no hay mucha información sobre el mismo, así que desgraciadamente no puedo decir si fue un éxito de participación o no, pero ese mismo año el fancine CAAD convoca el I Concurso Nacional de Aventuras del CAAD, que a pesar de levantar una gran expectación solo recopila 6 aventuras participantes, de las cuales hay que descalificar a una por no cumplir con las bases de la comp.

Al año siguiente el II Concurso Nacional de Aventuras del CAAD logra reunir a 9 candidatas.

Como veis salvo en aquella primigenia comp, en las siguientes y a pesar de disponer de premios en metálico, la respuesta es más o menos la misma que la que tienen actualmente las comps de nuestra comunidad.

Veamos como les ha ido a las comps de la época moderna del CAAD:

■ La 1ª Minicomp en el 1999 tuvo un total de 7 participantes.

■ El año 2000 fue por excelencia el año de las competiciones, se celebraron 4 en total, que fueron un éxito de participación si las comparamos con las anteriores. Vemos eso sí una nueva hornada de autores muy prolíficos que participan con varias obras en la misma comp, y que participan en más de una comp. La AOL Comp congrega a 12 participantes, la 1ªBrevecomp a 16, la 2ª Minicomp a 17 y la 1ª Nanocomp a 25.

■ En el 2001, el número de comps decrece en las aventuras largas, no así en las cortas, volvemos a ver autores repetidos, lo cual indica que más que muchos participantes sigue habiendo autores muy prolíficos. La Comedycomp abre con 10 participantes y la 2ª Nanocomp con 24.

■ En el 2002, el número de comps se mantiene pero no así el de participantes que sigue decreciendo, si bien es todavía remarcable en las aventuras cortas y hechas sin ninguna regla en las que aún se ven autores prolíficos.



VOX POPULI

Está muy bien el artículo.

Yo lo veo de esta manera: como bien dices el mayor problema de la comunidad no es tanto la falta de autores, sino la escasez de jugadores. Esto nos conduce a un bucle descendente muy peligroso: como hay pocos jugadores, los autores no se sienten motivados, y con la falta de motivación, cada vez hay menos obras y por lo tanto es más difícil que aparezcan obras de calidad, con lo cual cada vez es más difícil interesar a nuevos jugadores... etc.

Las comps son una de las formas de "romper" esta espiral negativa, introduciendo un factor de motivación distinto al de los jugadores. Creo que en las OrcosComp el premio era atractivo, pero falló, quizás, la temática, tal y como se ha comentado por ahí. A pesar de lo abierto de la convocatoria, creo que poca gente se sintió realmente atraída por la temática.

Es lo que precisamente intento evitar con la CiviliComp: una temática de moda -la novela histórica- y que no ha sido excesivamente tratada -a diferencia del género fantástico, la ciencia ficción o el costumbrismo, que nos salen un poco por la orejas-. Si a eso se añaden premios bonitos e imaginativos, espero que esta vez haya más gente que se anime a programar, incluso a sabiendas de que su aventura va a ser jugada por cuatro gatos.

Ese problema de la falta de jugadores, pues, no tiene solución inmediata, y solo atacándolo desde distintos frentes y con soluciones diversas (y la convocatoria de comps es solo una de ellas), podremos superarlo, pero me temo que es una batalla a muy largo plazo.

Planseldon

Lo que está claro es que las comps con mayores requisitos (con temáticas muy determinadas) son las que menos participación tienen, esto es normal pues cuanto más específicas son menos interesan a una mayoría, el caso extremo lo hemos tenido con la última Rapidocomp.

Presi





Componiendo una Comp

por Jenesis



VOX POPULI

El "fenómeno nano" fue un bluff de cuidado. Una proporción muy importante de las participantes eran prácticamente "aventuras-broma", es decir, algo que parecía que iba a ser una aventura y luego no era más que una bromilla que aparecía en cualquier momento y fin de la partida. Yo creo que nos hemos cansado ya de ese tipo de cosas, simplemente.

Aparte de eso tienes razón, quizá el problema es de jugadores más que de autores. Antes tampoco te creas que había demasiados, pero sí que se creaba un poco más de ambientillo de comentar las aventuras. No creo que el tener fragmentados los hilos tenga la menor repercusión, ya que antes estaba todo mucho más fragmentado (eran todo correos sueltos sin organizar).

Y quizá también el problema es de expectativas, cuando salió la minicomp 1 no creo que nadie esperara grandes cosas, ni muchas aventuras ni muy largas. Se contaba conque la aventura conversacional estaba casi muerta y se disfrutaba lo que había. Al menos esa era mi percepción en aquel momento. Ahora quizá estamos esperando que llegue algo que nos sorprenda, porque ya no nos basta con lo mismo de antes.

Akbarr

En esta entrevista de SPAC hace casi cinco años, debo decir que ya se preveía lo que iba a pasar: http://spac.CAAD.es/1/spac43.htm

Y claro, pues ha pasado. Somos los mismos cuatro o cinco perros con distintos collares. Y eso aburre a cualquiera, claro. Tanto al viejo del pueblo como que cita Jarel como al propio viejo.

No se puede motivar a la gente a sentirse motivada, así que me temo que no hay nada real que se pueda hacer.

Baltasar



A la ESDAcomp responden 6 autores y en la 3ª Nanocomp concursan 21 obras.

■ Una 2ª Brevecomp en el 2003 nos deja un total de 9 obras, sin embargo baja en picado la producción en la 4ª Nanocomp, tal vez fue por la desaparición de los autores prolíficos pero sólo respondieron a la convocatoria un total de 15 obras.

■ En el año 2004 un intento de organizar una comp de aventuras largas, la Acomp desemboca en una participación nula. También se celebró la primera Retrocomp, con un total de 7 participantes.

■ En el 2005 se organiza la Medievocomp, con un total de 5 participantes y la primera Xcomp con 7 participantes.

■ En el 2006 la segunda Retrocomp aglutina a 5 aventuras.

■ En el 2007 el número de comps se incrementa siendo el primer año en el que se celebra una Rapidocomp a la que responden 5 participantes.
Se celebra la 3ª minicomp si bien las bases varían bastante con aquella primigenia; a ella acuden 9 aventuras, y tambien se organiza la Ficomp con 4 aventuras participantes.

■ Ya en el 2008. se mantiene el número de comps, La Comp más monstruosa reune a 4 participantes, una segunda Rapidocomp se presenta con 5 y por último la 2ª Xcomp cierra con 8 participantes.
Se puede decir este año y el anterior hay un cierto resurgir en cuanto al éxito de participación en las comps.

■ Por fin llegamos al 2009, aún frescas en nuestra memoria están la última Retrocomp con 4 remakes, una nueva Rapidocomp que con solo 2 participantes es declarada desierta por su organizador y la aún en marcha Orcoscomp de la que han nacido 5 nuevas obras.

Queda claro que salvo en el trienio 2000-2002 y teniendo en cuenta el fenómeno nano que despertó la creatividad de algunos autores, y creatividad no siempre es sinónimo de calidad; el resto de las comps de la historia del CAAD no ha destacado por su amplio número de participantes. **¿Por qué entonces hay esa sensación de fracaso, en cada comp que se organiza en la actualidad?**

El fracaso de las comps de los últimos años no está en el número de participantes, ni en la calidad o duración de las obras presentadas, el fracaso de las comps actuales está en el ambiente que se crea a partir de la comp.

Que genial sería volver a revivir el ambiente de aquellas comps que producían montones de comentarios y críticas en la antigua lista del CAAD, entonces los mayores flames se montaban precisamente por alguna crítica un tanto arisca, por gente que defendía una aventura y por gente que no.
¿De quién es la tarea de despertar el interés por una comp? Naturalmente del organiza-



Componiendo una Comp

por Jenesis

dor, pero los organizadores no somos magos, si las aventuras no despiertan el interés del público tal como lo hacían antes el trabajo para promocionar una comp se incrementa, y en la mayoría de los casos la labor necesaria excede de nuestra habilidad como relaciones públicas, y generadores del marketing necesario para hacer que la comp se difunda y llegue a interesar, no sólo a los pocos autores que aún quedan, sino a todos los potenciales jugadores.

Cosas que han podido cambiar en las comps desde principios de siglo:

Para mí lo más destacable es la forma de votar.
Antes las votaciones eran abiertas y públicas, tanto que los votantes lo hacían en la misma lista. Eso despertaba un gran interés por el resto de la comunidad porque además dichos votos, iban acompañados de comentarios que intentaban dar una explicación a la puntuación dedicada a cada obra, y siempre había gente que no estaba de acuerdo, entonces cada cual exponía sus razones que a veces convencían y a veces no. A mí de principio esa forma de votar en público me asustó bastante, y de hecho fui una gran detractora de la misma, siempre estaba pidiendo una forma más privada de emitir votos. Ahora me doy cuenta de mi gran error...
No sé si la desaparición de ese modo de votar tuvo algo que ver con mi empecinamiento en que desapareciera, para empezar mis comps nunca la usaron, primero porque no me gustaba y después porque la gente no parecía estar dispuesta a volverlo a hacer de ese modo. Tal vez era ya demasiado tarde, si es así, pido perdón a la comunidad y espero que el daño no sea del todo irreversible.

Otra cosa que ha cambiado significativamente es que cada comp tenía su propia página web; ahora la WikiCAAD cumple muy bien con el cometido, incluso diría que lo supera. Pero por otro lado hay aventuras que disponen de su propio hilo en el foro con lo cual los comentarios se esparcen por el mismo y si alguien quiere buscarlos ha de ir buscando por el nombre de cada aventura.
Suele haber un hilo para el anuncio de la comp, otro para el cierre de admisión, otro en las noticias, etc, el caso es que el hilo de la comp se deshilacha, el jugador tiene que recabar la información en varios puntos diferentes, y nos guste o no, estamos en la era del "un clik es mejor que dos".

Los premios nunca han sido reclamo suficiente para animar a la gente a participar en una comp, a la vista está la participación de la gente en las primeras comps con premios en metálico; pero sí que puede alegrarla y darle ese toque de "seriedad" que a veces revaloriza el trabajo que se hace por simple amor al arte.
Un detalle, un trofeo virtual, o un puntazo como la idea genial dePlan - selson, de entregar figurillas pintadas a mano de temática relacionada con la comp, ayudan a crear ambiente de comp.
A mí particularmente nunca me ha gustado pedir donaciones para mis comps, tal vez porque sé por experiencia propia que más de una de ellas nuncan llegarán al ganador, pero cuando alguien ofrece y cumple, es un detalle muy de agradecer y tener en cuenta.
El número de votantes ha decrecido tanto, que en algunas comps se ha optado por crear



VOX POPULI

Gran artículo, Jenesis. Realmente son unas reflexiones interesantísimas, no tienen desperdicio (por no hablar de los datos estadísticos que has recopilado, que son muy interesantes).

Sobre lo de la manera de votar, pues no sé si habrá influido en algo o no. Es posible que el que los votos no sean públicos le quite algo de vidilla a las comps, sí. Pero en todo caso no te culpes de haberte cargado nada por probar algo nuevo. A los votos públicos siempre se puede volver si se considera que es mejor, y desde luego si no se vuelve no es por tu culpa, no te he visto con ninguna pistola amenazando a los organizadores de las nuevas comps para que los votos no sean públicos :D

De todas formas, sinceramente no creo que la influencia de la manera de votar sea un factor muy relevante, si es que influye algo. Simplemente somos cuatro gatos, ya lo éramos, y cualquier circunstancia hace que la producción baje de poca a muy poca. Por ejemplo un autor prolífico como Urba ahora ya no hace aventuras... pues sólo es un caso particular, que no creo que tenga nada que ver con sistemas de voto ni con ninguna otra cosa específica; pero si con su ausencia las comps tienen 7 aventuras en vez de 8, ya es más de un 12% menos. Al ser tan pocos, si algunos personajes clave de la comunidad dejan de programar, tenemos esta situación.

De todas formas, esto no quiere decir que no sea fundamental crear comps con, como dices tú, "ambiente de comp", para animar a la gente a que cree aventuras. Eso es esencial. Sólo estoy diciendo que la disminución de participantes no creo que se deba a un factor tan concreto como lo de los votos, sino que es algo más difuso y en lo que pueden influir muchas cosas.

Sobre el número de votantes en las comps y en los Hispanos, ya sé que soy muy pesado con esto; pero voy a volver al tema de las medias. Mucha gente no puede o quiere votar todas las aventuras: hay que implementar mecanismos para que puedan votar igual; pero sin fomentar injusticias (que las aventuras más jugadas sean las que tengan más puntuación). El mecanismo puede ser tan simple como hacer una media, como ya expliqué alguna vez. Yo creo que tendríamos bastantes más votantes.

Planseldon: te voy a canear, la Orcoscomp no ha sido un fracaso, ¡y la temática de la orcoscomp no es ningún fracaso! Es la mejor temática que puede haber. No, en serio, fracaso fue la rapidocomp; pero cinco aventuras no es un fracaso, como bien se puede ver en los datos de Jenesis que muestran que la participación últimamente viene a ser algo así en todas las comps. Y ten en cuenta que Grendel va a seguir con su aventura de los orcos soviéticos aunque no le haya dado tiempo a presentarla, y los del Alien Suavito también tienen una a medias. Así que (cruzando los dedos para ahuyentar el vaporware) puede que la cuenta final sea de seis o siete aventuras aunque no todas participen formalmente.

Al-Khwarizmi





Componiendo una Comp

por Jenesis



VOX POPULI

Como bien señalas, las primeras nanos tuvieron una participación importante en obras, pero no tanta en autores, y menos aún en trabajo (globalmente). Alguno habría que presentase hasta cuatro nanoaventuras de golpe (¿o cinco?). La proporción sería de 3 a 1, obras /autores. Otra causa de tamaña participación sería la euforia post-resurgimiento. A finales de los 90 la comunidad de Spectrum (que era la principal bolsa de aventureros) parece que se sumergió y se desconectó (y digo parece porque yo nunca estuve conectado al mundo del Spectrum), quedando en contacto cuatro amigotesPlan - eando cosas en la sombra pero con cada vez menos público. Hasta que estalló el boom de internet y los que estaban perdidos (no todos, sólo los que deseaban reencontrarse tras el paréntesis) se juntaron en el portal abierto por el CAAD. Algunos se conocían y se amaban, otros se conocían y se odiaban, otros no sabían ni quién era JSJ... Y con esto de que estamos "empezando de nuevo" pues es más fácil que surjan cosas.

Luego mucha gente se ha ido porque su vida ha pasado a otra fase, y a la vez el foro se ha vuelto necesariamente demasiado correcto (necesariamente porque ya nos conocemos, y cualquier movida es tomada como algo personal). Entonces no se pueden hacer cosas tan básicas como criticar abiertamente... y como no se puede criticar disminuyen los comentarios, y a oír misa. Ya no es tal juego... es el juego de Fulano.

En otro foro alguien se quejaba de "los amos del foro" y de los trolls. A mí me parece que estos "amos"- que no son sino los que más intervienen y son más bocazas- y los trolls (en su justa medida), le dan vidilla a un foro, crean comunidad, pero una comunidad como la vida real, no como la comunidad de catequesis. :D Pero repito, aquí no es posible porque nos conocemos demasiado y somos muy pocos. Y ya sabemos que más de uno a la que se le ha criticado ha levantado el cartel de "Toy rebotao" y se ha ido.

En resumen, opino que:
Faltan jugadores, sí. Quizá Snoopy pasó de moda.
Falta crítica, sí. ("tiene buena pinta" no cuenta como crítica)
Falta tiempo, cada vez más. Nos hacemos mayores y los Pokemon nos han robado a la chavalería.
¿Modos de votación, premios?... irrelevante, si fallan los eslabones previos a la votación.

El CAAD se sustenta por los que quedan, y parece que hay que ser un poco de todo. Es como el viejo chiste (o no sé era un chiste) donde uno llega a un pueblo donde sólo queda un viejo. Va a la taberna y el viejo es el tabernero que le sirve la comida; luego va al ayuntamiento y le recibe el alcalde que es el mismo viejo; luego ve un burdel y... pasa de largo...

Jarel

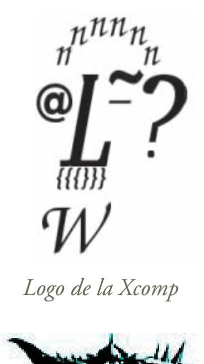


un jurado oficial con la única intención de asegurarse, que parte de los votos sea de gente comprometida en jugar todas y cada una de las obras participantes.
Los métodos para llevar a cabo la votación también inciden en que la gente se anime o no a tomar partido, pero hay que tener cuidado, ya hemos hablado de la pérdida de ambiente que supuso el dejar de hacerlo en abierto. Sobre el mejor método de votación se ha hablado largo y tendido en la lista y en los foros y aquí en el SPAC; el problema principal radica en que el organizador no puede obligar a todos a jugar todas las aventuras con lo cual, los jugadores no votan con conocimiento de causa.
Parece que a la gente le gusta tener un modo fácil de votar a sus favoritas, pero ahí están los Premios Hispanos, que adolecen de la misma escasez de votantes a pesar de tener un modo totalmente automatizado. Así que sigo pensando que la mejor manera de que la gente se anime a jugar y a votar es hacerlo en abierto.

Está demostrado que en los últimos años lo que más promueve a crear aventuras son las comps, a veces pienso que son una de las pocas pruebas de que la comunidad sigue viva y lo que es más importante, activa.
Sin embargo hay gente que piensa, que las comps también promueven la realización de obras excesivamente cortas y no de toda la calidad deseable.
Yo digo que su existencia no pone en peligro que las grandes ideas se desarrollen más allá de las comps, porque quien tiene una gran idea no la guarda para la próxima comp; y añado que la calidad no tiene que ver con la duración de la obra, sino con su contenido; por eso apoyaré siempre y sin condiciones a todas y cada una de las comps que se organicen.

¡Larga vida al CAAD y larga vida a sus Comps!

Jenesis



Logo de la Xcomp





Logo de la Orcoscomp



Dragón de la Retrocomp



Preview: Héroes de la mazmorra

Apoteósico Josep Coletas, por Planseldon

VOX POPULI

Un gran artículoPlanseldon.
Porque habla de aventuras.
Porque derrocha entusiasmo.
Y porque contagia las ganas de jugar!

Jenesis

De hecho sé que a algunos les parecerá un exceso de entusiasmo ante una obra que, como su mismo autor siempre ha reconocido respecto a la serie Witchcraft, no tiene pretensiones literarias, sino que simplemente busca entretener como un puro juego. Creo que eso es lo que Josep se propone y también creo que lo hace muy bien. Los que estén esperando la aparición de un Cortazar o un Faulkner de la aventura conversacional, que no desesperen, hay sitio para todos: igual que en la literatura no interactiva habrá quien disfrute con Joyce y Dostoyevski y quien lo haga con Asimov y Edgard Rice Burroughs, quien lo haga con Hergé y con Forges... y quien lo haga con todos ellos :D

Planseldon

Hombre una cosa es Forges, excelente donde los haya, y otra cosa es la siguiente secuencia:
1. Escoje como personaje inicial al elfo. 2. Sube al árbol. Allá está la reina y su hija de nombre sospechosamente tópico. 3. Habla con la hija dos veces. En seguida cae rendida a tus pies sin esfuerzo de pensamiento alguno. 4. Baja. 5. Ve a la cascada, si es de día habla con la ninfa, si no pasa de los ogros. 6. En el cruce encuentras a tu amada. 7. Regresa a la cascada, si es de día entra en ella y resuelve la quest de la ninfa con la siguiente compleja secuencia de comandos: ataca ogros, ataca ogros, ataca ogros, ataca ogros, ataca ogros... 8. Sal. 9. Regresa al bosque. 10. Sube. La Reina estará allí como si no hubieses arrastrado a la princesa a una sucia cueva en la que los ogros podrían habérsela comido! Ah, y la princesa también estará allí... hablad con ella.

Desde luego se trata de algo apoteósico. Sed un pelín más exigentes...

Mel Hython



Acaba de presentarse en el CAAD la primera versión de la nueva aventura de Josep Coletas Caubet:



La primera impresión es sencillamente espectacular. Creo que esta puede ser la mejor aventura del autor, la más divertida y más cuidada en todos los aspectos. Y decir eso de una aventura de Coletas -que es, probalemente y si pensamos en obra en conjunto, el mejor autor de conversacionales que hemos tenido en español-, es decir mucho.

Lo primero que llama la atención en la obra de Josep es el aspecto multimedia. Dibujos y música que ambientan extraordinariamente el juego. Cuando jugué por primera vez a la entretenidísima World of Witchcraft era esto justamente lo que más echaba de menos. En Héroes de la Mazmorra he visto mis deseos realizados incluso más allá de lo que yo mismo hubiera podido soñar. ¡Qué gozada de ambientación!

Algunos dirán que no tiene demasiado merito habida cuenta de que no son dibujos originales del autor, sino extraidos de diversos sitios de internet... bueno, yo llevo bastantes años sacando ilustraciones de internet para mis trabajos del cole y sé lo pesado que es dar con la imagen adecuada; el trabajo que tiene esa cuidada y acertada selección de ilustraciones, ha debido ser importante, y el buen gusto con que han sido seleccionadas, debe ser reconocido. Yo, desde luego, prefiero unas buenas ilustraciones como estas, a otras "originales", pero malas. Para eso, prefiero quedarme sólo con el texto.



Preview: Héroes de la mazmorra

Apoteósico Josep Coletas, por Planseldon



VOX POPULI

Si en el fondo estamos de acuerdo, Mel. Es simplemente una cuestión de expectativas -lo que siempre digo de la botella medio llena y medio vacía-. Yo, como tengo tan pocas expectativas respecto a las AC, cuando veo que alguien crea algo divertido y visualmente bonito, me entusiasmo... Está claro que hay muchas cosas mejorables, pero no veo sentido hacer una crítica destructiva cuando, en el fondo, tampoco veo entre las aventuras publicadas en 2009 ninguna que sea especialmente superior... Es cierto que la tuya tiene aspectos muy interesantes, pero tampoco me parece que suponga una experiencia tan distinta, ni como juego ni como literatura. Hay otros buenos juegos en 2009, pero de todos pienso lo mismo, siguen en la dinámica ochentera. Los que han querido hacer algo distinto -más literario, si quieres- a mi no me han llegado a convencer. Todavía lo estoy esperando, pero eso no significa que, entre tanto, prefiero que sigan saliendo este tipo de juegos "poco originales", nostálgicos, si quieres, pero que a mi me siguen divirtiendo, por la misma razón que a los viejos les sigue divirtiendo jugar a la petanca, supongo. Es sencillo pero funciona :D

Yo también he dicho que "El Archipiélago" de Depresiv me pareció la mejor aventura en español que he jugado hasta ahora, lo cual no quiere decir que también le vea muchísimos defectos, pero si la comparamos...

Planseldon

No, no estamos de acuerdo. Ni tienen que ver las churras con las merinas. Una obra puede gustarte o disgustarte. El texto puede llegarte o dejarte indiferente. Pero lo que yo de lo que estoy hablando es de chapucear o no. Sin ir muy lejos 'Yan' es enormemente más coherente en su conjunto que esta obra, te cuenta una historia y tiene el mismo tono en toda su narración. Mientras que en 'Héroes' tenemos princesas elfas que se llaman Elve-Reth, o personajes que son 'el mendigo' o 'el nómada'.

Entiendo que se prefiera textos cortos, o con gráficos chulos, incluso puedo entender que alguien llame 'ambientación' a que suenen un par de sonidos cuando hay combate; pero, por favor, ¿realmente lo único que esperáis es esto? ¿Una aventura en la que los PNJ sólo contestan con dos frases muy tópicas o sirven para reponer flechas y nada más? Para eso sobra el interfaz textual, mejor sería pasarse a las gráficas o a un rogue con bocadillos.

Me dejáis sorprendidos cuando tomáis con total frialdad algo como 'Amanda' y alabáis esta cosa. Al menos esta clase de asimetría deja claro lo poco que pinto aquí.

Mel Hython



Por lo que hemos visto el juego es una versión mejorada y ampliada de World of Witchraft. Ahora se nos da la oportunidad de jugar con tres personajes: Mago, Bárbaro y Guerrero. Cada uno de ellos comienza en un lugar distinto del mundo.

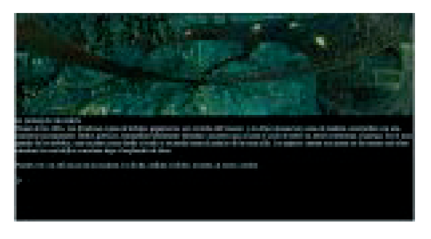
Se trata de una aventura abierta. No hay una misión principal, sino que se trata de explorar el mundo, concer amigos, desfacer entuertos, y con ello ir ganando en experiencia y diversión. Los elementos roleros (puntos de habilidad, combates, hechizos, etc.) están también presentes.

Coletas insiste en que estas aventuras -como el resto de la serie Witchcraft- la diversión del juego radica en terminar Quests descifrando enigmas y en explorar el mundillo que ofrece el juego, sin el objetivo de que termine la partida. Esto puede dar la impresión, a quien no lo haya probado, de que la identificación con el personaje y la historia será menor, pero todo lo contrario. Os aseguro que la experiencia de inmersión y evasión en este tipo de juegos es de las mayores que he tenido jugando aventuras conversacionales.

Una vez más, Coletas demuestra que ha dado con la clave de ese nosequé que hace que las aventuras nos hagan gozar. Cuando era niño yo soñaba con hacer una aventura como Héroes de la mazmorra. Jugándola ahora he vuelto a recuperar esa ilusión de la infancia. Eso es algo que solo logran los grandes. ¡Gracias maestro!

Nota: carátula "no-oficial" creada por Planseldon. Ilustración del artista peruano Boris Vallejo.

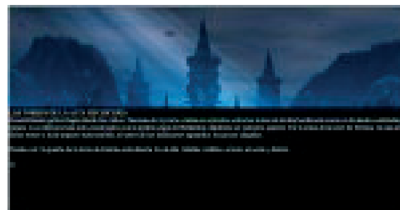
Planseldon



El bosque de Irien



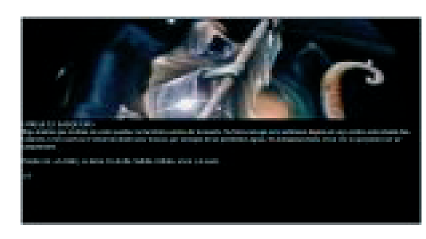
Ciudad de Romenor



Torres de hechicería



Taberna

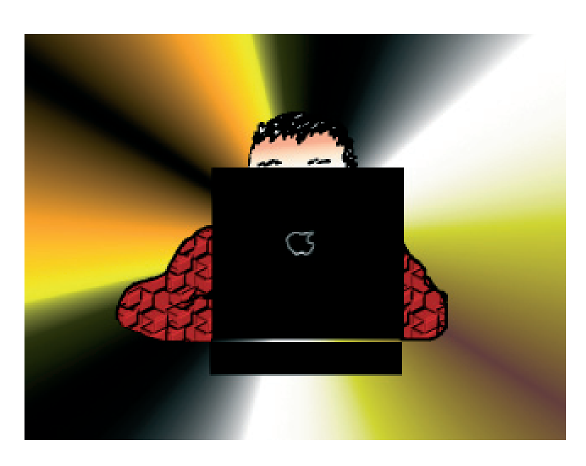


Loriak el barquero



Entrevista a Presi

por Jenesis



El jugador

Los inviernos en la borda son solitarios, pocos aventureros se arriesgan a emprender un camino, que está marcado por cintas de plástico atadas a las ramas de árboles y arbustos , en una época en la que en cualquier momento la niebla puede dejarte inmerso en medio de una blancura absoluta. Hoy por suerte el cielo se ve azul y los troncos de los árboles contrastan sobre el blanco inmaculado de la nieve, una nieve que tiene el aspecto del requesón batido, ése que espera que una cucharada de miel lo termine de convertir en un manjar exquisito. ¿Cómo llamarán a este tipo de nieve los esquimales? Se supone que ellos tienen un nombre para cada aspecto o textura que toma la nieve, yo le llamaría nieve melífera, porque cada vez que la veo no puedo dejar de pensar en el sabor de la miel.

La entrada a la borda, como cada invierno, se traslada al primer piso dado que el acceso por el inferior queda cubierto por la nieve. El requesón indefenso se deja aplastar contra la rebanada perdiendo su aspecto níveo, un hilo de miel puesta previamente a calentar va dibujado líneas curvas y ambarinas sobre su superficie; cuando la rebanada está lista se la paso a nuestro invitado quien le hace los honores intentando que ningún hilo tome otro camino que aquél que lleva a su boca. Le dejo que la coma a gusto antes de hacerle la primera pregunta, hoy tenemos de invitado en nuestra CAADiera, a un veterano aventurero, Presi.

- Jen ¿De dónde viene tu afición a la aventura?
- Presi Pues desde 1999, año que algunos recuerdan como el resurgimiento en cierta manera de la aventura y de las comps modernas, a través de un amigo (Vicente Tarín) me introduje en el CAAD, poco antes de que él desapareciera del mundillo.

Jen - mira con cierta desconfianza después de semejante información.

Jen - ¿Pero tú ya habías tenido un Spectrum anteriormente?

- Presi Nunca tuve un Spectrum.

Jen - Vaya... ¿algún otro ordenador de 8 bits?

- Presi Un C-64, pero no tuve contacto con las aventuras en aquella época, no soy un momio.

Jen - Ah vale, yo pensaba que sí habías jugado anteriormente. En ese caso eres como yo que tenía experiencia con el Amstrad, pero no con las aventuras.

- Presi Realmente en lo que yo llevo en el CAAD ya hemos igualado o incluso superado en tiempo a lo que duró la llamada época dorada de las aventuras de 8 bits, es decir una franja aproximadamente de 10 años.

Jen - Sí, nos hacemos viejos. D
 El caso es que entraste por la puerta grande ¿cuánto tardaste en publicar tu primera aventura?

- Presi Si contamos como aventura PAEE, unos 2 meses.

Jen - ¿Y cuántas vinieron después de aquella?

- Presi No llevo la cuenta exactamente, unas cuantas nanos y un par de breves. Eso fue después de aprender InformATE.

Jen - Hablando de nanos, te han llamado el rey de las nanos ¿a qué se debe tal honor?

- Presi ¿Quién me ha llamado eso? No sé porqué, hay muchos otros buenos autores de nanos.
 Ejem.... quiero decir aventuras de vanguardia.

Jen - Pues igual lo he soñado pero creo haber oído ese término refiriéndose a ti en más de una ocasión ¿qué te relaciona con las nanos?, ¿tantas has escrito?

- Presi En el CAAD nos encantan los chismorreos DD, aunque es cierto que soy uno de los que más ha escrito de este tipo de aventuras.

Jen - Yo creo que sí que eres el que más has escrito, así que me gustaría que nos contaras un poco qué es lo que te fascina de las nanos, hablemos de nanos.

- Presi Querrás decir aventuras de vanguardia. DD

Jen - Eso vino después.

- Presi Pues me gustan porque se puede tener una buena idea e implementarla rápidamente, aunque el resultado puede ser desigual.

Jen - Para ti ¿qué es lo imprescindible que una aventura debe tener para ser considerada una nano?



Entrevista a Presi

por Jenesis



PAEE

- Presi Que sea de carácter experimental.
Jen - ¿Cuál es tu nano preferida?
- Presi Al otro lado; pero eso lo sabrías si hubieras leído mi lista de favoritas de SPAC.
:P
Jen - Mi memoria es limitada y mi disco duro no admite desfragmentación, me temo que el acceso a mi información deja mucho que desear.
Jen - Y de tus aventuras.. ¿cuál es la que te hace sentir mas satisfecho?
- Presi Curriculum vitae, quizá porque en su momento pasó sin pena ni gloria.
Jen - No para mí, creo que es una obra muy interesante y en general creo recordar que tuvo buenas críticas.
Jen - ¿Qué opinas de la moda de escribir librojuegos?

- Presi Aunque hay gente que no los considera aventuras, a mi sí me gustan, de hecho mi primera obra fue un librojuego, o aventura por menús como me gusta llamarlas a mí.
Jen - Te refieres a PAEE ¿no?
- Presi Sí, PAEE fue algo inesperado, al menos para lo que es ahora, empezó como una aventura sin pretensiones para la primera Minicomp de 1999, y ha acabado siendo un proyecto personal del estilo Vampiro o Cloak of Darkness.
Jen - Eso suena interesante, explica un poco más.
- Presi PAEE ha sido reescrita en multitud de lenguajes de programación, en formatos de documento como HTML, PDF, etc. y ha sido compilada a ejecutables de sistemas operativos de máquinas tanto reales como virtuales.
Me lo ha permitido realmente la sencillez de la propia aventura, claro.
Jen - ¿A qué te refieres con ejecutables?
- Presi Pues cualquier ejecutable, tanto para Windows (x86 32 y 64 bits) como para Linux (para multitud de procesadores) y otros sistemas operativos, también máquinas virtuales como Z y Glulx.
Jen - Ahá entiendo, es realmente interesante.
Entonces se puede decir que PAEE ahora mismo, se puede jugar en cualquier máquina física sin necesidad de emularla ¿no?
- Presi Sí, en todas para las que haya ejecutable, y hay para las más usadas, y otras que no lo son tanto.
Quizá para las que menos hay, sean para consolas de videojuegos.
Jen - ¿Y eso cuántos formatos y lenguajes son?
- Presi Ahora mismo está en 23 lenguajes, unos 15 formatos documento, y más de 50 ejecutables.
Jen - 0_o
Creo que el proyecto Vampiro se queda enano al lado de PAEE.
- Presi Por otro lado la trama de la aventura es totalmente surrealista y rara, en el fondo fue una nano antes de que salieran las nanocomps.
Jen - Sí, yo creo que es una aventura por completo vanguardista.
- Presi No, esas vinieron después. :P
Jen - ¿Qué otros proyectos tienes en relación con la aventura?
- Presi Mi otro gran proyecto aventurero es Rebot.
Jen - Rebot, es ya conocido por algunos aventureros, pero puedes hablar un poco en general para aquellos que no lo conocen.
¿Que es Rebot?
- Presi Es un programa que se conecta a una red de chat o mensajería (IRC, Jabber/Google Talk, MSN Messenger, etc.) y aparece allí como un usuario, entonces ese usuario robótico (el bot) te saca una aventura y la puedes jugar por ese medio.
La aventura puede ser cualquier aventura Z, Glulx u otras.
Jen - Digamos que hace como de consola en la que pueden jugar todos los conectados en ese momento al irc, messenger, jabber, etc.
¿No?



Entrevista a Presi

por Jenesis



Peleando en PAEE

- Presi Exactamente.
Jen - Y es especialmente interesante en situaciones de testeo porque el autor puede comprobar insitu, la respuesta del juego a quien lo está jugando, la verdad es Rebot está siendo infrautilizado por los autores en ese aspecto.
- Presi Uno de sus usos es el que has dicho, también sirve para presentaciones de nuevos juegos a varios usuarios, o juegos existentes a nuevos usuarios sin necesidad de que instalen intérpretes, y en general para jugar una aventura por varias personas tanto si es mono como si es multijugador.
Jen - Háblanos de la faceta multijugador ¿qué aspectos cubre?
- Presi Rebot tiene actualmente soporte de aventuras multijugador que hayan sido realizadas con las librerías zx de Zak para InformATE o la equivalente en Inform 7 de Sarganar.
Jen - Entonces con Rebot se puede jugar en IRC, en MSN, ¿en dónde más?
- Presi En la red Jabber (compatible con Google Talk) y actualmente están en desarrollo dos nuevos módulos para MUD.
Uno como cliente que se conectará a cualquier servidor MUD (por ejemplo a ifMUD) y el bot que se verá como un usuario del MUD (este módulo lo llevo yo).
Y otro como servidor MUD (que lleva Sarganar) y que transformará al propio Rebot en un servidor al que se podrán conectar directamente usuarios como si de un MUD se tratara.
Jen - Entonces se podrán jugar aventuras tan complejas como las conversacionales dentro de un MUD, ¿no?
- Presi Tan complejas no, se podrán jugar las mismas aventuras que se juegan off-line, más las multijugador, Rebot no provee un entorno MUD por él mismo, eso lo hace la aventura a la que esté conectado, de hecho Sarganar está haciendo pruebas con su módulo y una aventura tipo MUD/laberinto.
Jen - Ah sí, estuve en ese laberinto, pero fue otro quien encontró el tesoro. ;)
- Presi A mí me gustaría tener una instancia de Rebot ejecutandose permanentemente en el servidor del CAAD, con una selección de aventuras de todos los tiempos para jugarlas.
Jen - Pues sería muy interesante, espero que no se tarde en hacerlo.
- Presi Puede que cuando se publique este artículo ya haya algo en marcha.
Jen - Siempre parece que cuando hablamos de un aventurero lo hacemos desde su faceta como escritor o programador de aventuras pero... el CAAD tiene múltiples facetas y hace falta gente que lo mantenga física y espiritualmente, además de aventurero, de programador y de autor, colaboras en otras tareas dentro de lo que es el frágil sistema CAADiano; por ejemplo desde hace unos años eres uno de los responsables de mantenimiento del servidor del CAAD.
Háblanos un poco de esta experiencia.
- Presi Pues sí, desde hace tiempo llevo temas de administración de sistemas del servidor del CAAD, realmente no lleva demasiado trabajo excepto cuando hay que hacer una migración como la que se hizo hace unos meses. O cuando hay que hacer un cambio de envergadura como el que parece que se avecina con el portal.
Jen - ¿Es gratificante? ¿piensas que la gente es consciente de que el CAAD no se mantiene por sí solo?
- Presi Como es una tarea que raramente se ve, en general es poco agradecida, la verdad.
Jen - Entonces me alegro de haber sacado el tema, porque así la gente se dará cuenta que con migraciones o sin ellas, siempre hay gente trabajando desinteresadamente para que el CAAD siga adelante.
Jen - También eres administrador del webzine SPAC, ¿crees que el nuevo SPAC será capaz de subsistir en las épocas de escasas publicaciones mejor que lo hizo el anterior?
- Presi Claro que sí, se verá más o menos parado, pero seguirá estando ahí para cuando haya colaboraciones, mientras que el antiguo simplemente se diluyó y es un riesgo que, aunque en menor medida, sigue teniendo la edición actual del SPAC en PDF (y papel).
Jen - Bueno, yo creo que el PDF también puede demorarse sin mayor problema, al fin y al cabo es un recopilatorio del webzine y de los contenidos de otras publicaciones del CAAD, o relacionadas con la aventura.

Jen - ¿Más aventuras o más parsers? ¿Qué crees que es mas necesario ahora mismo en el CAAD?
- Presi Ambos por igual.
Jen - ¿Vamos en la dirección correcta? un poco de crítica constructiva de la actualidad CAADiera sería interesante.



Entrevista a Presi

por Jenesis

- Presi No sé quién soy yo para decir cual es la dirección correcta, es más no sé si hay alguien que pueda decirlo, algunos parecen tenerlo muy claro y lo peor es que intentan convencer a los demás, pero no hay que olvidar que esto es una afición, no una empresa con unos objetivos y por lo tanto que cada cual haga lo que más le guste, simplemente.
Hay gente a la que le gusta jugar, otros crear aventuras, otros herramientas (tanto de desarrollo como otras), otros colaboran con la web y el servidor, y yo considero a todos por igual.
Jen - Siendo un colaborador activo del CAAD, sería mucho preguntarte si ademas de todo ese tiempo piensas dedicar algo más para una nueva obra, ¿no echas de menos tu faceta como autor?
- Presi En parte sí, pero ahora mismo no hay ninguna herramienta de desarrollo que me atraiga, Inform, que era la que usaba, ha tomado un camino que no me gusta nada y por otro lado tampoco tengo ideas buenas para hacer aventuras actualmente.
Jen - ¿Cuál sería la herramienta de tus sueños para crear conversacionales?
- Presi Brevemente: una librería para un lenguaje interpretado tipo perl, python o similar (pero no java ni .NET), modular, ampliable y flexible, y que fuera software libre desde el principio.
Jen - Las conversacionales, ¿largas o cortas?
- Presi A mí me atraen más las cortas.
Jen - ¿Con gráficos o con fondos azules ?
- Presi ¿Hay que irse a los extremos?
Jen - Vale....
¿Con gráficos o sin gráficos?
- Presi Los graficos no están mal siempre que la aventura se pueda jugar igualmente sin ellos en modo textoPlan - o.

Jen - ¿Más puzzles o más literatura?
- Presi Hay que encontrar un equilibrio.
Jen - ¿Crees en la creación colaborativa?
Me refiero a crear una aventura en equipo, ¿lo ves viable?
- Presi Ya se ha hecho, pero pocas veces.
Jen - ¿Qué opinas de las comps?
- Presi Favorecen la creación de aventuras, están bien.
Jen - ¿Algún tema del que te parezca interesate hablar? ¿Hablamos de licencias de software?
- Presi No, no quiero hablar de licencias.
DD
Jen - Jajajaja
Bueno, pues doy por terminada la entrevista, ha sido un placer tenerte como invitado en la CAADiera.
¿Otra rebanada de requesón con miel?
La charla continúa entre pan de hogaza, requesón batido y dedos pringados de miel.
Bien abrigada acompaño a Presi hasta la pista por donde no tardará en pasar el bus 4x4 que recoge a quienes trabajan más allá de donde llega la máquina de la sal, un par de escalones y Presi se sumerge en un ambiente cálido y cordial. Veo como el bus gira y se pierde en la siguiente curva, yo me subo el cuello me ajusto el gorro y observo con cierta sorpresa el cartel que indica las diferentes sendas que de allí parten.

```
1. Decides que no quieres quedarte sola y corres detrás del bus hasta que lo alcanzas.
2. Te despreocupas de todo y te pones a hacer un muñeco de nieve.
3. Te abrigas y reinicias la cuesta camino de la borda.
4. Excavas una cueva en el muro de nieve que delimita la carretera y te pones a vender castañas.
```

```
- 3
```

Esbozo una sonrisa y comienzo a subir la cuesta hacia mi morada , PAEE es un gran juego, pero no una alternativa a la vida real. ;)

Jenesis

Inventando inventarios

Ande o no ande... burro grande.

Aunque sólo sea por dar un poco de credibilidad a nuestras historias, siempre se ha procurado que éstas tuvieran una respuesta más o menos lógica ante las situaciones cotidianas.

Intentamos pues que las cosas grandes o muy pesadas, no se puedan mover o coger manualmente.
En otros casos y exagerando un poco la simulación con la vida real, obligamos al jugador a que abra una puerta sin cerrojo antes de pasar por ella, a que no pueda manipular ciertos objetos hasta que no los tiene en sus manos, e incluso a que no pueda mirarlos en detalle, como si para ver una pompa de jabón de cerca fuera preciso sujetarla para que no escape.

Sin embargo hay un tema en el que casi todos los autores solemos tener manga ancha , me refiero al inventario.
Un objeto particular donde los haya, que se salta todas las reglas físicas habidas y por haber.

Me pregunto que sería de la mayoría de las aventuras si de repente, los inventarios pasaran a ser tan reales como la vida misma. Imagino que gran parte de ellas se volverían prácticamente injugables.

Desde el guerrero armado hasta los dientes, hasta el mago que lleva una botica encima, pasando por el explorador que lleva la mochila de un sherpa en algún lugar de su chaqueta, normalmente no hay inventario que no termine creando situaciones imposibles.

Así se dan paradojas como la siguiente:

```
>i
Llevas un machete, un hueso de dinosaurio, una pala, una
cuerda, una rama de árbol, una caña de pescar, un pan de pue-
blo, una cantimplora, una bicicleta, una pesa de gimnasio,
una escalera y un perro enjaulado.
>m
Estás en el jardín. Una mosca ha quedado enganchada en una
tela de araña.
>Ex mosca
La mosca a simple vista parece un tanto extraña.
> busca en la mosca
No la tienes.
```

Queda claro que la disparidad de realismo de algunas situaciones clama al cielo.

Por otro lado..
¿Tan difícil sería hacer que el protagonista deje de cargar con una maleta ficticia que a veces alcanza las dimensiones de un elefante, sin que la aventura pierda en jugabilidad?

Imaginemos por un momento que nuestro inventario fuera real y que se cumplieran a rajatabla dos premisas en todo momento.



VOX POPULI

La discusión sobre el grado ideal de realismo es algo que se lleva dando desde hace muchos años en todos los géneros de juegos. Hoy mismo, casualmente, hay un post sobre el tema en Slashdot: http://games.slashdot.org/story/10/03/30/0718203/Decrying-the-Excessive-Emulation-of-Reality-In-Games

En general, la pregunta que sePlan - tea siempre es la misma, que es también lo quePlan - tea Jenesis hacia el final del artículo: ¿dónde poner el punto de equilibrio entre realismo y jugabilidad?

Mi opinión es que, salvo excepciones (como simuladores de vuelo, algún shooter y otros juegos donde parecerse lo máximo posible a la realidad es parte del desafío), la jugabilidad debería tener siempre prioridad. En el contexto de una aventura, esto quiere decir que debería ser muy detallada en el sentido de responder a todo; pero no necesariamente en el sentido de obligarnos a desgranar cada acción en muchas sub-acciones, sino más bien lo contrario.

En particular, soy de la opinión de que los contenedores sobran en el 99% de las aventuras. Salvo en casos particulares en los que un contenedor es indispensable para un puzzle (arcón en Morluck's, por ejemplo); los contenedores no aportan nada más que un discutible realismo, y a cambio atentan gravemente contra la jugabilidad. En el caso de las aventuras, este atentado es doble: por un lado, porque obligan al jugador a ejecutar sus acciones con una granularidad muy fina ("sacar radio de mochila, poner radio en mesa, encender radio..."). Y por otro lado, porque tienden a hacer más difícil que las descripciones se integren en el flujo narrativo - un ejemplo sería en "Pan de Ajo", cuando la aventura nos decía algo así como "una mesa (que contiene un pan)", "un pan (que está abierto, y contiene un ajo)".

Respecto al inventario, digo lo mismo. Si limitarlo sirve para aumentar la jugabilidad (hacer el juego más equilibrado no permitiendo que alguien se arme artificialmente hasta los dientes, implementar algún puzzle que se trate específicamente de gestionar ese inventario, etc.); pues lo veo bien. Pero si es sólo por realismo y nada más, lo veo innecesario, igual que es innecesario implementar que el personaje tenga que ir al baño cada cierto tiempo salvo si estamos en "Pepe Trueno", donde efectivamente eso afecta a la jugabilidad.

Al-Khwarizmi

Inventando inventarios

Ande o no ande... burro grande.



VOX POPULI

La verdad es que las limitaciones realistas del inventario son un fastidio. Tanto lo de no poder llevar más que unos pocos objetos como lo de tener que andar metiéndolos y sacándolos de un maletín, al final resultan de lo más molesto. Una buena solución -intermedia-, que si no recuerdo mal es por la que optó Van Halen en alguna de las útlimas aventuras suyas -o a lo mejor lo he soñado-, es que llevamos el maletín y las cosas se meten y se sacan de el automáticamente sin que el jugador tenga que especificarlo. Es decir, si no tienes el maletín sólo puedes llevar dos objetos medianos y unos pocos pequeños. Si tienes el maletín, puedes llevar hasta 10 objetos medianos (por ejemplo) y muchos más pequeños, pero no necesitas tener que estar poniendo cada vez "abre maletín" "mete libro en maletín", etc. cada vez que coges el libro, se mete directamente en el maletín.

Planseldon

También hecho de menos ese automatismo en muchas otras cosas, como por ejemplo tener que coger algo para poder examinarlo con detalle y el tema de las puertas me pone de los nervios, tanto como las "chamuceras" de Incanus.

Sobre los inventarios, creo que hay que ser un poco prudentes e intentar no abusar de ellos hasta rozar el ridículo. Pero eso sí, te doy la razón en lo del maletín, que es un coñazo ir sacando y metiendo cosas, creo que lo justo sería que lo que tienes, lo tuvieras a mano siempre, aunque estuviera dentro de un contenedor. Siempre y cuando dicho contenedor estuviera abierto, claro.

Jenesis

Muy interesante tu comentario AlK, yo también creo que la jugabilidad es la premisa a seguir en cualquier aventura, dado que el lado lúdico prima sobre todos los demás.

Jenesis



- El protagonista solo puede llevar en las manos aquello que normalmente se puede llevar, dependiendo de su tamaño, peso y forma.
- El protagonista puede llevar otras cosas en su vestimenta y dentro de objetos que o bien pueda mover de una localidad a otra, o bien pueda llevar encima sin necesidad de usar sus manos, una mochila por ejemplo.

¿Cuánta jugabilidad podría quitarle esto a la historia?
¿Merece la pena perderla por intentar ser un poco más realistas?

El inventario tiene a su favor que es algo que gusta a la mayoría de jugadores.
Es un objeto popular, y si hay algo que perturba es que el programandor le ponga un límite, que es lo mismo que ponerlo a nuestra avaricia colectora de enseres diversos e introducirnos de lleno en el dilema de elegir lo que llevamos y lo que no. Algo que no siempre es de nuestro agrado.
Pero por otro lado convierte ineludiblemente a cualquier relato interactivo, en algo poco serio, ya que propone situaciones imposibles de reproducir en la realidad, y no me refiero a la realidad física de nuestro mundo, sino a la realidad argumental del relato.
Por poner un ejemplo; sería consecuente que el inventario de Mary Poppins no tuviera fondo; pero no sería consecuente que debajo de la capa de Luis Candelas, entrara la ciudad de Ávila.



El inventario es ya una ley de la naturaleza en el mundo de los video-juegos, y no creo que a estas alturas se pueda decir que un juego va a ser mejor por hacer un uso más o menos realista del mismo; pero nos propone todo un reto a quienes gustamos, parafraseando a Presi, de una granularidad más fina que de a nuestras aventuras un mayor realismo y que las haga mas consecuentes con el mundo que nos rodea.

Jenesis

Opinión

¡Si ellos pueden, tú también!

O, de como las Aventuras de hablan inglesa han salido del ataud con éxito.



jayisgamesposter800

Más de una vez he hablado de cómo la ficción interactiva se está abriendo paso a nuevos usuarios en el mundo anglosajón, de la mano de abanderados como Emily Short. Por si quedaba alguna duda de la efectividad de esta empresa, esa fase de apertura al mundo ha terminado y en ciertos ambientes la Ficción Interactiva es una más, puesta en un escaparate de cientos, sino miles de usuarios. Hoy vamos a centrarnos en los números. Vamos a analizar las estadísticas que hay a mano para medir el grado de éxito y popularidad de la Ficción Interactiva en el mundo de los juegos independientes y casuales.

También he dicho más de una vez que los periodistas del medio están deseando escuchar tus historias. Efectivamente, ignoro si fue Emily quien propuso escribir sobre IF en ciertos portales populares, o si fueron ellos quienes contactaron con ella; el caso es que comenzó escribiendo para Jayisgames, Playthisthing, y además su columna mensual en GameSetWatch sobre narrativa interactiva (donde de vez en cuando mete la cuña de la IF). La elección de portales no podía ser más oportuna, pues Jayisgames y Playthisthing son los blogs de referencia sobre análisis de juegos independientes. GameSetWatch pertenece al círculo de portales cercanos a Gamasutra, que son leídos por los miembros de la industria, tanto comercial como indie.

Este artículo no trata sobre la labor de Emily, sencillamente, su empuje ha tomado velocidad pendiente abajo y actualmente las obras de IF se comentan habitualmente sin necesidad de su intervención. Así que voy a exponer los hechos de las referencias a las aventuras en la prensa indie anglosajona. Principalmente hablaré de Jayisgames - http://jayisgames.com/ -, pues el portal que con más normalidad ha abrazado nuestro medio; aunque también hay que destacar Play This Thing - http://playthisthing.com/ -.

Últimas piezas de IF comentadas en Jayisgames

Revisando el archivo reciente encontramos que en los últimos meses se han comentado las siguientes obras:

Marzo 2010

Party Foul, de Brook Reeves, una participante en el concurso Escape de Jayisgames, que quedó en cuarto lugar. Hay que escapar de una fiesta atroz, de esas que lamentas te hayan invitado.

Dual Transform, de Andrew Plotkin, del mismo concurso, quedó en el tercer puesto. Nos pone en la piel de un ingeniero forjador de escenarios, usando el poder de la metafísica.

Fragile Shells de Stephen Granade, segundo puesto en el concurso. Una odisea espacial en una nave accidentada.

Febrero 2010

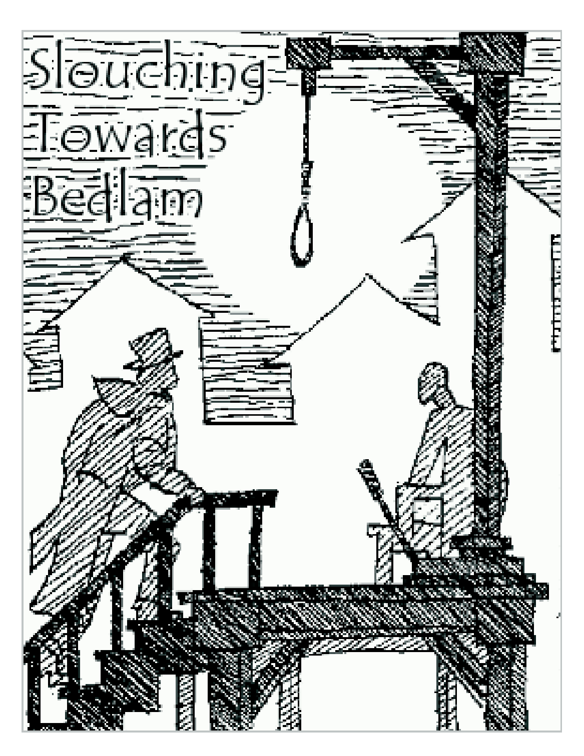
Hoosegow, de Ben Collins-Sussman and Jack Welch. Fue la ganadora del concurso. Hay que escapar de la cárcel del Sheriff, su concepto de ladrón no casa con tu condición.



Dual Transform

¡Si ellos pueden, tú también!

O, de como las Aventuras de hablan inglesa han salido del ataud con éxito.



Slouching Towards Bedlam

Enero 2010

Ninguna comentada.

Diciembre 2009

Rovers Day Out, de Jack Welch and Ben Collins-Sussman ganadores de la IF Comp 2009. Un cuento de superciencia y exploración. Habrá que seguir de cerca a este dúo, ya que han ganado los dos concursos seguidos a los que se han presentado

Noviembre 2009

Broken Legs, de Sarah Morayati. Segundo puesto en la IF Comp. Las competiciones de popularidad entre adolescentes nunca fueron tan descarnadas.

Byzantine Perspective de Lea Albaugh. Un estudiante que tiene una fuente de ingresos más que dudosa para financiar sus estudios. Entrar en un museo y robar un antiguo cáliz bizantino. Noveno en la IF Comp.

Casual Gameplay Design Competition #7, sobre Ficción Interactiva. El famoso concurso, supuso un total de 25 aventuras y gran cantidad de discusión y público nuevo que probó por primera vez las aventuras para el público de Jayisgames http://jayisgames.com/archives/2009/11/game_design_competition_7.php

Como se puede observar, comentan las más destacadas. Eso es normal, esto no es SPAG o SPAC dedicado a comentar toda la producción aventurera; tanto Jayisgames como Play This Thing son portales de promoción de juegos independientes. El ritmo medio de comentar una IF al mes es irrisorio comparado con la ingente cantidad de comentarios de juegos gráficos en Jayisgames, pero es una comparación que no ha lugar, muchos de los juegos gráficos son de consumo muy rápido, y por ello la velocidad de comentarios de Jayisgames es abrumadora.

Nota: contradiciendo lo anteriormente dicho, en Play This Thing, es Emily Short quien sigue proveyendo de comentarios de aventuras, casi en su totalidad. - http://playthisthing.com/game-taxonomy/interactive-fiction

Categoría de Ficción Interactiva en los premios de Jayisgames

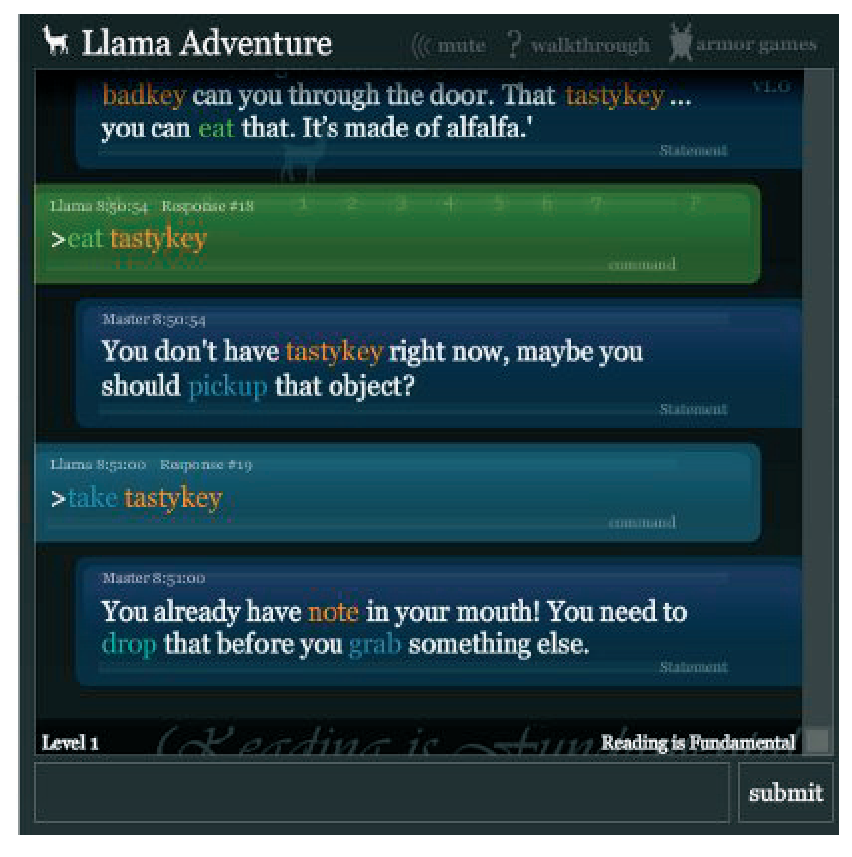
Aparte del concurso que hemos comentado, Jayisgames entrega unos premios a modo de Oscars, todos los años. Esta edición, han creado una categoría exclusiva para Ficciones Interactivas. He aquí el ranking de destacados, junto con sus porcentajes de votación, siendo los ganadores Llama Adventure por votación popular, y Slouching Towards Bedlam por elección de Jayisgames:

- **Llama Adventure 47.84%**
- **Dead Frontier: Outbreak 13.11%**
- **Alabaster 8.65%**
- **Slouching Towards Bedlam 8.26%**

Opinión

¡Si ellos pueden, tú también!

O, de como las Aventuras de hablan inglesa han salido del ataud con éxito.



Llama Adventure
http://jayisgames.com/archives/2009/05/llama_adventure.php

- **Make It Good 5.24%**
- **Fail-Safe 5.11%**
- **Rover's Day Out 3.93%**
- **Byzantine Perspective 2.88%**
- **Dead Like Ants 2.62%**
- **Broken Legs 2.36%**

Aquí hay dos cosas interesantes que tratar. La ganadora es Llama Adventure, una aventura con un humor especial, que en comparación con las otras, no tiene mucho que aportar narrativamente hablando: somos una Llama que debe de enfrentarse a tareas típicas para escapar de una habitación. De hecho, tiene un parser atroz, pero la interfaz toma forma de un chat con un instructor que nos guía en las tareas. Sin duda es juego de menor calidad que cualquier otra aventura tradicional de esa lista, pero la presentación de Llama Adventure es excepcional (clica en su nombre y pruébala), la atractiva tipografía y el diseño para guiar al novato, la han hecho muy popular. Además ha sido colgada en portales de juegos flash donde ha sido recibida muy favorablemente. Lo cual nos indica que una presentación novedosa alejada del aspecto viejo de nuestras aventuras, es una idea fenomenal. Además, los jugadores casuales están acostumbrados a las fiestas de puzzles, de modo que ese puzzletrón sordo llamado "Llama Adventure" ha vapuleado al resto de obras de calidad con historias de calidad. Las historias serias son muy bien recibidas, pero ya veis que incluso recurriendo a los puzzles más típicos del género se tiene éxito. Una aventura como El Archipiélago, que aúna buenos puzzles e historia importante, con una presentación de mayor calidad, sin duda, arrasaría en Jayisgames.

Insisto, fijaos en la paradoja: nosotros tratamos de vender Ficción Interactiva, con calidad en historias interactivas y dinámicas donde el lector/jugador tiene una amplia incidencia en su propio destino y en la historia. Pero los juegos casuales, precisamente por todo lo contrario, apenas han evolucionado en narrativa, y están acostumbrados a los tópicos del género, están muy acostumbrados a las aventuras gráficas, y a los puzzles lógicos.

Aparte, en esa lista, en el puesto 2 se ha colado Dead Frontier: Outbreak. Una serie de librojuegos (van dos) sobre un holocausto zombie donde hemos de sobrevivir interactuando a modo de libro juego tradicional. De nuevo, Dead Frontier ha destacado por su presentación, aunque hay abundante texto, tiene imágenes de adorno de fondo, una tipografía adecuada al ambiente, música, y los textos son leídos por la voz de un actor, una voz de calidad.

Es evidente que el aspecto y acercamiento agradable de esas dos ha propiciado que tengan más lectores, y por tanto más votaciones populares. Parece ser que tenemos aún

Opinión

¡Si ellos pueden, tú también!

O, de como las Aventuras de hablan inglesa han salido del ataud con éxito.

A scream coming from down the hall broke my concentration. I considered going to see what it was but the thought quickly passed. Probably just another hysterical secretary overreacting to a spider.

Just as I started getting back to work something else grabbed my attention. I peered out of the window into the street below and to my astonishment saw a scene of utter chaos. People fighting, even killing each other for seemingly no reason. By this time some of my co-workers had gotten up from their desks and joined me in staring out of the window.

- Turn on the radio built into my cell phone
- Go down the hall to look at the TV in the common room
- Sit back down and continue my work
- Go and grab another cup of coffee

Dead Frontier: Outbreak
http://jayisgames.com/games/dead-frontier-outbreak/venture.php

mucho que aprender sobre estética, presentación y accesibilidad. Gargoyle, Parchment y el estándar babel, popularizando las portadas, ayudan a ello, vamos por buen camino, pero es insuficiente. También tenemos mucho que aprender sobre accesibilidad. A pesar del parser sordo de Llama Adventure, está muy buen construida en cuanto a facilitar la vida al lector novato, con palabras claves resaltadas e información redundante sobre el uso de un parser. En el mundo anglo la tendencia es a incorporar este tipo de mecanismos para novatos, todos siguiendo el éxito de Blue Lacuna como abanderado de la facilidad de uso. Aquí en nuestras tierras, El Libro que se Aburría fue destacada por incorporar una interfaz fácil. La alternativa de la accesibilidad es eso, o un parser muy robusto que sepa responder eficazmente a los errores cometidos por el jugador; y eso se consigue o con mucha ingeniería del parser, o con mucho trabajo por parte del autor.

El ranking de los mejores juegos de Jayisgames

Filtrado por las votaciones online de sus lectores a lo largo de la historia de Jayisgames.

En el número uno está Cave Story, seguido dePlan - ts vs Zombies (que buenos son ambos, ¿eh? un par de hitos en la historia de los videojuegos), y por eso están ahí. En tercer lugar está Kindom of Loathing... ¡ey! no es una AC pero es todo texto... nos vamos acercando. Ahora adivinad quien está en el puesto número 18, por encima de Braid...

Varicella, de Adam Cadre.

Violet está algo más abajo, entre Machinarium y Frets on Fire.
http://jayisgames.com/archives/2008/11/violet.php



Varicella, de Adam Cadre
http://jayisgames.com/archives/2008/08/varicella.php

Con lo cual se puede observar que los jugadores casuales de Jayisgames son receptivos al texto tanto como para reconocer la calidad de una aventura y encumbrarla a su puesto merecido.

Pasa una cosa, juraría que Photopía estaba en el número uno de esa lista, pero ahora, extrañamente, Photopía no está ni siquiera comentada en Jayisgames, ya no se si lo he soñado y es que jamás ha estado Photopía allí, o es que ha sido dada de baja en ese portal por alguna razón.

Opinión

¡Si ellos pueden, tú también!

O, de como las Aventuras de hablan inglesa han salido del ataud con éxito.



Fate, de Victor Gijsbers
http://playthisthing.com/fate

La aventura mejor valorada en el ranking the Playthisthing

Es Fate. De Victor Gijsbers, el autor de The Baron, ambas aventuras de vanguardia sobre decisión moral.

Un argumento de duda que puedan esgrimir los escépticos es que estas valoraciones no tienen en cuenta el peso del número de votantes (que perfectamente lo podrían tener en cuenta, hay fórmulas de votación para ello, para que por ejemplo, un sólo 10 no pese más que un juego que posee 9 nueves). Realmente es una duda legítima, es evidente que cualquier juego gráfico es más descargado y revisado y votado que cualquier aventura. Pero en el caso de Play This Thing, en el ranking hay un valor con el número de usuarios que han leído el artículo. Fate tiene 7186 visitas, contra las 5163 de Bullet Candy, que es el número 1, y contra las 25938 lecturas de Candy Land (por debajo de Fate), un juego de tablero terriblemente popular en Estados Unidos.

Juegos de texto que no son aventuras

En Jayisgames no diferencian entre una aventura conversacional y un librojuego o cualquier juego tipo relato interactivo para ponerles la etiqueta Ficción Interactiva; ¿por qué habrían de hacerlo? Así que se puede extrapolar este éxito a otro tipo de juegos que no sean exclusivamente aventuras conversacionales aunque sean obras basados completamente en texto.

Efectivamente, ya hemos visto el éxito de Dead Frontier venciendo a Alabaster en el segundo puesto de los premios Jayisgames, y es un mero librojuego... Y es que los jugadores casuales habituales son gente en torno a los 35 y para arriba, gente madura que disfrutan de una lectura aderezada con interactividad. Esto hace que últimamente juegos basados en texto sean realmente muy populares. Otro ejemplo es The Choice of the Dragon, un nuevo librojuego basado en un motor propio de script para crear librojuegos, pero que como novedad corre para cualquier navegador, para IPhone y Android. No tiene absolutamente ni un sólo gráfico, aún así es treméndamente popular; y los lectores les están demandando más contenidos de este tipo para sus terminales portátiles. Evidentemente, el éxito lo ha logrado la excelente calidad literaria del juego, de un humor fresco y agudo basado en elecciones morales que nos pone en la piel de un dragón, algo novedoso en torno a los clichés más conocidos del género.

9:06 AM

Isn't it a little sexist to always kidnap princesses?

- Maybe, but tradition demands that dragons kidnap princesses, even if that is sexist.
- You dare question my actions?
- You know, I never thought about that before. In fact, I think I kidnapped a prince, just to avoid being sexist.
- I'll have you know that I make a careful point of alternating between princes and princesses, but it happened to be time for a princess.

The choice of the dragon
http://www.choiceofgames.com/dragon/

Echo Bazaar es un juego de navegador ambientado en un Londres victoriano que ha sido secuestrado por las profundidades abisales y trasladado bajo tierra, con cartas y decisiones, tipo Mafia, Masquerade o Kindom of Loathing, con un componente narrativo importante, basado por completo en texto, y todo ello aderezado con un diseño gráfico muy atractivo que integra eficazmente cada elemento del juego. Fue ganador de los premios de The Escapist, en la categoría de mejor juego para navegador del 2009. Recientemente, los autores de EBZ comentaban acerca de la fiesta de ceremonia de entrega de premios, donde se sentían "algo avergonzados", pues en la pantalla gigante aparecían imágenes espectaculares en movimiento de Dragons Age: Origins, o de Left4Dead, o de preciosos

¡Si ellos pueden, tú también!

O, de como las Aventuras de hablan inglesa han salido del ataud con éxito.



Echo Bazaar
http://echobazaar.failbettergames.com/

ganadores como Scary Girl, y cuando llegó la hora de mostrar un vídeo de Echo Bazaar, se veía a la cámara haciendo zoom y recorriendo por una foto de la interfaz del juego, pues este no tiene ninguna animación que mostrar. Así que en la pantalla se percibía un poco de su arte de color beige, y el texto, y, traduciendo libremente de su blog:

"Pero contra más lo pensaba, más feliz me hacía, pero sobre todo estaba impresionado contigo, porque si estás leyendo este blog, lo más probable es que hayas estado jugando a Echo Bazaar, lo cual significa que en una era de juegos genuinamente chulos con diversos tipos de gráficos chulos, TU has estado gastando tu tiempo en un juego que es en su mayor parte beige, en su mayor parte texto. Gracias."

Creciente presencia de la IF en convenciones sobre videojuegos.

Quizás, el pionero en colocar su aventura en una gran conferencia de juegos independiente, fue Aaron A. Reed, de fama mundial por Blue Lacuna; entró su innovador juego Whom The Telling Changing en el 2006 Slamdance Guerrilla Gamemaker Competition; una subsección del festival de cine Slamdance (subsección actualmente eliminada de la programación habitual del festival). No ganó, pero quedó finalista, y ganó la experiencia de tener un juego de texto expuesto entre el bullicio de los gráficos, la música y el constante ir y venir de los asistentes. Aaron recogió la experiencia en su web: http://www.aaronareed.net/telling.html

Sin contar convenciones exclusivas sobre literatura interactiva, las convenciones sobre videojuegos, van, lentamente, incorporando contenidos sobre ficción interactiva en sus conferencias. Por ejemplo, en la pasada GDC Game Developers Conference, Emily Short se sentó a una mesa sobre Inteligencia Artificial para hablar sobre conversación con personajes no jugadores (PNJ); y Mike Rubin, el autor del juego en desarrollo Vespers 3D, que auna 3D en primera persona tipo Quake, con una interfaz conversacional, en la GDC de octubre del 2009 habló sobre "What's Old is New Again: Game Design Innovations in Interactive Fiction", más o menos, qué innovaciones se puede extraer de nuestro medio.

En Indicade del 2009, Jim Munroe llegó a ser finalista con la aventura ilustrada por Michael Cho Everybody Dies (publicada en 2008, tercer puesto en la IF Comp). Aquí confluyen dos claves para su éxito: Jim es un escritor profesional, y Michael es un ilustrador profesional. Con esto no quiero constatar nada, sólo que es uno de mis anelos desde hace tiempo, encontrar aventuras escritas por profesionales de la narración; y además es un síntoma de la creciente importancia de la Ficción Interactiva entre los escritores tradicionales. Bueno, Jim Munroe a su vez, tuvo charlas sobre su aventura en Indie Cade. Además, los organizadores de la GDC (Game Developers Conference), le comisionaron una aventura de texto sobre el evento (no-ficción interactiva). Fue muy bien recibida como recuerdo interactivo por portales tan importantes como Kotaku.

Opinión

¡Si ellos pueden, tú también!

O, de como las Aventuras de hablan inglesa han salido del ataud con éxito.



J. Robinson Wheeler, Andrew Plotkin, Robb Sherwin, Emily Short y Aaron A. Reed



La sala, aunque modesta, estaba abarrotada, y con gente apelotonada en la puerta para entrar.



Colas de gente para preguntar sobre aventuras.

Pero lo que ha pillado de improviso a muchos ha sido la buena aceptación y asistencia en la convención PAX East, en Boston. Llevan varios meses anticipándola y forjando su linea temporal de actividades, por ejemplo desde Gameshelf, un portal de juegos en general donde participa Andrew Plotkin, y donde curiosamente no es él quien más habla de aventuras. En PAX East no sólo había una conferencia sobre el tema, sino toda una sala dedicada a temas relacionados con la Ficción Interactiva. Los resultados de la experiencia se pueden leer siguiendo los enlaces de diversos blogs afines, por ejemplo desde el de Emily Short.

Las actividades de la conferencia

- **Storytelling in the world of interactive fiction:** 5 autores dan sus experiencias sobre la narrativa de sus aventuras.
- **GET LAMP Panel/Screening:** visionado de una versión de 90 minutos del documental, y posterior mesa.
- **PAX Speed-IF:** 2 horas para crear una aventura.
- **Dispelling the Invisibility** — IF Outreach: Cómo expandir la IF a más público del actual, qué no funciona, qué funciona y qué no se ha intentado.
- **PAX Speed-IF wrap-up:** Se muestra los juegos resultantes.
- **Action Castle!:** una broma de partida de rol donde el Master hace de parser de aventura, y los jugadores tienen que hablar enPlan - "aventura".
- **No Hints Please** — Adaptive Difficulty Strategies: estrategias para implementar una dificultad adaptativa.
- **Purple Blurb:** No una mesa de PAX, sino una charla en el MIT hospedada por Nick Monfort, sobre Ficción Interactiva y literatura digital.

Entre los ponentes notables, hay que añadir a los notabilísimos: Don Woods, Steve Meretzky, Dave Lebling y Brian Moriarty.

La serie de conferencias sobre Ficción Interactiva ha sido un éxito rotundo. Todo el mundo ha resultado muy satisfecho. Este éxito se puede resumir en tan sólo dos fotos.

Vale, me has convencido, quiero ser como ellos, ¿qué he de hacer?

Ahora vienen las malas noticias: no hay posibilidad alguna de que algo así ocurra en el ámbito hispano. Para empezar no existe ningún portal en español dedicado a los juegos independientes, y si los hay no tienen ni la calidad, ni el seguimiento masivo de Jayisgames. Los portales sobre literatura interactiva tampoco ayudan, pues suelen ser academicisitas que gustan de mirarse en el ombligo del enlace, y son incapaces de echar un vistazo a cualquier cosa que se salga de sus esquemas (bendita Literactiva que está para conciliar todo tipo de literatura digital).

La única solución, para quién quiera salir del nicho, es el DIY, del inglés Do It Yourself, hazlo tu mismo; y consiste en colgar tu obra en los ambientes afines a los temas que toca tu obra, donde puede que consigas algo de público. Si haces una de vampiros, publicítala en foros de vampiros (leches, tienes una legión de adolescentes deseando interactuar con

Opinión

¡Si ellos pueden, tú también!

O, de como las Aventuras de hablan inglesa han salido del ataud con éxito.



DIY es una canción del disco 2 de Peter Gabriel

un relato sobre vampiros que brillan al sol, aprovéchate de ello); si tu obra es de orcos, quizás algún jugador de WOW le guste la literatura fantástica de orcos. (paradójicamente, este tipo de fans suelen ser grandes lectores); si tu juego es un remake, tienes un montón de público esperándote en los portales de remakes...

En cuanto a convenciones y conferencias, tengo el firme convencimiento de que con el tiempo podremos ver ponencias sobre aventuras más a menudo en las convenciones de habla hispana. Pero, ¿sabes? De nuevo, es el DIY lo que importa, eres tú quien tendrá que estar en la mesa, haciendo la ponencia. Aunque al igual que con los juegos independientes, es harto improbable que esto ocurra con las convenciones de videojuegos importantes: si no hay tema para lo indie, no lo va a haber para las aventuras. Pero no sólo de videojuegos viven las convenciones; también están las convenciones sobre narrativa digital, que tarde o temprano mostrarán interés por nuestro medio. También es que no podemos esperar a entrar por la puerta grande, pero se puede empezar por convenciones más modestas, pequeñas y afines, como la RetroMadrid.

A modo individual, lo que no tiene sentido es que gastes varios meses de tu vida en crear un juego, y el día que te crees que está terminado, vas y lo subes a CAAD y... ya está. Evidentemente pasará desapercibido tal cual y en el fondo habrás perdido el tiempo. Aunque a algunos no os guste, hay que integrar la etapa de promoción, dentro del desarrollo.

Hay que pasar, de crear juegos desde la comunidad y para la comunidad,
a crear juegos desde la comunidad, para el mundo.

Todo intento de refutar si la promoción forma parte o no del desarrollo de un software (al menos forma parte de su vida), son ganas de perder el tiempo para no tener que hacer los deberes:

- **Hay que dedicar unos cuantos días para dar a conocer tu obra.**
- **Dedica un tiempo a conseguir una bonita portada.**
- **Dale testeo para que esté más pulida.**
- **Hazte una cuenta en facebook, hazte un blog.**
- **Pide que te hagan entrevistas, tu público está deseando oír de ti, y el SPAC viene con escasez de un tiempo a acá.**
- **Escribe a portales afines, envía copias de tu juego. Recuerda: vampiros brillantes al sol.**
- **Date un poco de pisto e importancia. Escribe tu mismo un artículo sobre el "cómo se hizo", y vanagloriando tu obra.**
- **Si tienes la oportunidad de hablar en una conferencia sobre aventuras, ¡hazlo! podrás exhibir tu propio juego.**

Recuerda, el lema principal es: "Los periodistas están deseando conocerte y hablar de tu juego" . Cambia eso de periodistas por blogueros, foros, articulistas y organizadores, y habrás acertado.

Y puedes coger prestado este otro lema de mi propia cosecha: "No tengo nada que perder, y mucho que ganar" Lo usaba hace tiempo, cuando tenía miedo de llamar a una chica por teléfono; ¡ey!, y mírame ahora, tengo mujer y dos hijas, así que... ¡funciona!

Las fotos de la PAX EAST son CC de Ben Collins-Sussman: http://www.ifwiki.org/index.php/Ben_Collins-Sussman
El álbum completo de Ben sobre la convención: http://www.flickr.com/photos/30695675@N07/sets/72157623738564802/

Urbatain

Yo soy yo... ¿y tú?

por Jenesis



VOX POPULI

Pues como dices es todo cuestión de gustos; pero a mí precisamente la opción que has puesto como muestra de lo que no te gusta (lo de Joe Cricket) es la que más me gusta. Pero tal cual. Si jugara una aventura que empezara así, me interesaría y me sentiría motivado a seguir jugando :D

Sí, es cierto que en los grandes clásicos de la literatura no dicen "Eres X y quieres hacer esto". Pero es que en un libro no tienes que guiar tú al personaje, y en una aventura sí. Por eso, yo en una aventura necesito saber cuáles son los objetivos del personaje. Lo contrario me mata la inmersión. Hoy me puse a jugar un poco "Blue Lacuna", y no sé quién soy ni dónde estoy ni qué quiero hacer, la única forma de "creerme" al personaje es suponer siempre que soy amnésico :D

En los juegos de rol, que en mi opinión son el medio que más se parece a una aventura, tradicionalmente siempre se hace una introducción, y lo más importante de esta introducción es las motivaciones de los personajes, que es lo que nos impulsa a jugarlos. Después de esto, por supuesto que quedan muchas cosas por contar: cómo te vas a enfrentar a todos esos problemas...

No sé, supongo que son posturas irreconciliables, para mí una aventura que no empieza introduciéndome en los objetivos del personaje ya pierde varios puntos sobre diez porque no tengo motivación para seguir jugándola. Pero me consta que para otras personas es justo al revés, que ver una introducción los echa para atrás. El equilibrio tal vez sea imposible de encontrar, habrá que aceptar que lo que gusta a unos no gusta a otros.

Al-Khwarizmi

No es tema menor, este: gracias por tratarlo tan claramente. A mí, en Pan de Ajo, me jugó una mala pasada (véase comentario de Al-Khwarizmi en http://www.CAAD.es/incanus/panajod.html), mientras que en trabajos anteriores parece que lo resolví más "equilibradamente".

Incanus



No siempre estamos de acuerdo en quienes somos o deberíamos ser dentro de una aventura.

Entre los aficionados a la aventura siempre ha habido discrepancias sobre la unión que ha de existir entre el protagonista de una aventura y el jugador.
Algunos piensan que si te metes en la piel de un personaje es para saber todo lo que sabe ese personaje, lo cual no quiere decir que si el personaje sabe física nuclear tú tengas que ser un experto en la materia, pero al menos tienes que saber que le tienes alergia al sol y que salir de tu casa sin protección te puede acarrear la muerte.

Por otro lado poner al jugador al tanto de lo que ha sido la vida del protagonista en la misma introducción de la aventura puede, en algunos casos, resultar bastante complicado e incluso aburrido.
Esto es algo que muchos autores solucionan colocando a un protagonista amnésico en medio de un mundo que no recuerda en absoluto, situación que aún se repite hasta la saciedad en las aventuras gráficas.

Otros autores van llenando esa falta de información inicial con la que se guarda en las primeras descripciones de tu entorno, así leyendo el cartel de la puerta de tu oficina te enteras que eres un abogado, y si bajas al sótano te das cuenta de que te gusta ir en bicicleta, una foto en tu cartera es la clara señal de que tienes un hijo, y la visión de tu anillo en la mano junto a una frase evocadora, te desvela que estás felizmente casado.

Se supone que una de las cosas más emocionantes de las aventuras es descubrir tu entorno, explorar y sorprenderte con todo lo que te rodea, pero esto para muchos jugadores no es suficiente; necesitan tener claro desde un principio quienes son y sobre todo, cuál es el objetivo y su misión dentro de la aventura.
No hay cosa que más los descoloque quePlan - tarlos en medio de un bosque sin más introducción que la que explica que estás en medio de un bosque lleno de árboles.
Tal vez si a la par se añadiera que hace mucho calor y que el humo no te deja respirar, sería suficiente para hacer evidente que el objetivo es el de escapar de un incendio, y una frase al intentar huir de las llamas te hace caer en la cuenta de que al otro lado de la columna de fuego, está la chica de tus sueños y no te puedes ir sin salvarla.
La verdad es difícil encontrar el punto medio que satisfaga a todos, pero a mí lo que me descorazona en una aventura son las introducciones de este tipo:

```
"Tu nombre es Joe Cricket y estás en medio de un incendio que
se interpone entre tú y tu amada.
Tienes que salvarla si quieres llevar la historia a buen tér-
mino."

Bueno, pues ya queda poco por contar ¿no?
```

Está claro que mucho de la forma de introducir al jugador en la historia, depende del tipo de obra que tenemos entre manos; una basada en retos y misiones sin más argumento que el de resolver cada nuevo reto que nos encontremos necesitará dar al jugador la

Yo soy yo... ¿y tú?

por Jenesis



VOX POPULI

«Cuando crepitantes bocanadas de fuego reventaron las ventanas del edificio, el horror te inmovilizó. No pudiste dejar de pensar en ella, en su largo cabello castaño chamuscándose, en su piel alba manchada por el hollín...

"¡Cricket! ¡Entra al maldito piso!"

Un murmullo...

"¡Joder! ¡Joe! ¡Entra al piso!"

El estupor, como una nube blanca en tu mente, se desvaneció cuando sentiste que alguien presionaba con fuerza tu hombro. Fue entonces cuando tus ojos realmente se movieron y miraste al hombre que te sacudía vigorosamente. Tenía una pierna rota.

"¡Ana está en el 5to nivel! ¡Usa el hacha y tráela, por Dios!"

Cogiste el hacha y te lanzaste al interior del edificio, sintiendo el abrazo mortal del calor. Mientras cruzabas el umbral dejaste caer el anillo de oro que ahora comenzaba a quemar en tu mano... Pensaste esperanzado que eso no fuera un presagio de lo que podía llegar a ocurrirle a tu amada. Todo dependía de ti, ahora.» :D Uno rapidito. =)

Eliuk Blau

Sí, desde luego eso queda mucho mejor. Tal vez no me expresé bien, realmente no quería decir que el ejemplo de Cricket tal como está escrito me parezca ideal. Quiero decir que me parece ideal el hecho de que te meta en la historia informándote de que hay un incendio, de que tu amada está ahí, etc.; en lugar de hacer que lo descubras de forma artificiosa y, a mi juicio, anti-inmersiva.

Pero por supuesto, dentro de dar esa información, si se puede dar de forma que dé gusto leerla, pues mucho mejor aún. Lo que no me gusta son las aventuras en las que no se da ni de una manera ni de otra.

Al-Khwarizmi



máxima información posible desde el principio para que de este modo el jugador sepa con que "armas" cuenta para resolver cada situación.

Pero aquellas obras que se deleitan en la descripción, o en el mundo interior del protagonista no necesitan sino soltar la información en pequeñas dosis, con la asiduidad suficiente como para mantener vivo el interés del jugador; en estos casos no veo mal que el jugador vaya descubriendo su personalidad mientras explora su entorno, y tampoco veo mal que el hilo de la historia se vaya desarrollando a la par, siempre y cuando se den pistas evidentes de lo que se puede hacer, o de lo que se debería hacer.
Tal vez lo que se ve por la ventana invita a salir y dar una vuelta, o tu dolor de cabeza te obliga a tomarte una aspirina y meterte en la cama, el caso es no dejar al jugador amnésico en medio de un mundo desconocido que se supone es su propio mundo.

Así pues disponemos de dos opciones según el tipo de aventura, si bien nos queda una tercera cuya descripción espero que retrate a la perfección este verso de Bécquer.

Con ambas siempre en lucha
y de ambas vencedor,
tan solo el genio es dado
a un yugo atar las dos.

No es un acertijo que hay autores que tienen la genialidad suficiente para que sus aventuras no queden encajonadas en ninguno de los dos tipos anteriores.

Jenesis



Toda historia comienza en un punto de inflexión, de quiebre, giro o como a cada uno nos guste llamarlo.

La historia comienza cuando un evento causa un cambio en la habitualidad de los hechos de la vida del personaje protagonista. Si no hay un cambio, no hay nada que contar.

Las introducciones que narran toda una historia de la vida del personaje, para que la conozcas completamente antes de seguir con la lectura, usualmente pueden llegar a aburrir o desentonar, aunque a veces este no es el caso (en todo hay excepciones, como no)

Una introducción "efectiva" dará a conocer el giro inicial que da comienzo a la serie de hechos en cascada que afectarán al personaje, en un tono de in crescendo, hasta que se produzca el climax de la historia y su posterior decaimiento.

Regularmente, si la intro es "efectiva", el lector agradará de la historia en general, aún cuando el desarrollo no sea muy bueno. Es "levantarse con el pie derecho"

Eliuk Blau



Retrocomp III

Recopilación de comentarios publicados en el foro

Esto es una recopilación ordenada de los comentarios que se hicieron públicamente en el foro sobre las obras presentadas a la Retrocomp III.

ATENCIÓN: Este artículo contiene comentarios que pueden desvelar parte de la trama de las aventuras.

Akbarr

Ke rulen los petas

Hoy la he estado jugando yo. Por ahora me está gustando, sabor clásico, textos cortos y aventura bastante entretenida.

En cuanto a las músicas, es una pena porque al principio sí me estaban gustando. Pero todo se estropea con la música que hay en las calles, que es muy machacona, y al fin y al cabo es donde estás la mayor parte del tiempo.

Por ahora siempre estoy a puntito de quedarme bloqueado y al rato siempre acabo haciendo algo.

Ah, me imagino que será algo habitual en juegos "retro", pero los gráficos quedan chulos con el filtro que se les ha pasado para no estar pixelados. Bueno, lo único es que la mayor parte no parece que fueran grandes gráficos ya en el original.

En general, me ha parecido un remake fiel. Puede parecer que demasiado, pero creo que si a este juego le empiezas a meter más texto te lo cargas. Sí que he echado de menos alguna respuesta más de vez en cuando, aunque sin mucha importancia.

En fin, que yo lo he disfrutao. Sobre todo por los puzzles, que me han parecido bien balanceados. Y por alguna que otra chorradilla de las que tiene el texto.

Planet of Death

La aventura me gustó mucho, tiene sabor clásico y sin embargo no es nada "sorda". Para mi la aventura es ante todo un homenaje a los puzzles de experimentación o "de máquinas", ese tipo de puzzles en los que el jugador tiene que observar comportamientos y experimentar para darse cuenta de cómo funcionan las cosas, y así poder descubrir qué puede hacer para resolverlas. Los puzzles más interesantes de este juego están basados en esto, algunos de ellos incluso teniendo que combinar varios. En general, los puzzles me parecieron muy buenos. Así que ojo, chicos, esta aventura no es para jugarla en "modo pasivo". Creo que mastodon ha incluido ayudas en la versión final, pero os reto a que intenteis acabarla sin las ayudas, los puzzles son difíciles y en ocasiones requieren observación y experimentación, pero en general son muy lógicos.

La aventura es fundamentalmente de "tipo puzzles", es decir, no busca virguerías en el texto ni en el argumento. Esto tampoco me parece malo, simplemente es el estilo de la aventura, y es algo que también tiene sus ventajas (aparte de que es de Spectrum, así que no hubiera sido factible intentarlo por la limitación de memoria).

Retrocomp III

Recopilación de comentarios publicados en el foro

Jenesis

Asalto y castigo

Una pre-cuela de "El trono de Inglaterra", que a mi parecer roza lo experimental, ya que se creó en un entorno más que limitado, con poquísimos recursos y para máquinas de carácter retro.
El resultado, hecho con el lenguaje BASIC, es más que digno, y creo que con eso está todo dicho. Limitándose al uso de unos pocos verbos el parser responde y la aventura se puede terminar sin llegar a perder los nervios por sordera pertinaz.

Lo malo es que lo que a unos les puede parecer una pequeña joya, a otros que ya jugamos "El trono de Inglaterra", nos sabe a poco y nos deja con la sensación agridulce de lo que podría haber sido y no fue.

Planet of Death

Un caso similar al anterior, si bien con recursos algo más abundantes y poniendo especial cuidado en su jugabilidad. El resultado ha sido una aventura con un gran sabor retro, pero con una alta jugabilidad. La aventura engancha, es entretenida y es lo suficientemente larga como para dejar satisfecho a cualquiera. Debo decir que es una de mis prefereridas.

Las Reliquias de Tolti Aph

Una buena traducción, buena literatura y una historia entretenida, la verdad es que Urba ha hecho un gran trabajo.
No está entre mis preferidas por una simple razón, y es que tiene componentes de rol y eso a mi siempre se me hace cuesta arriba, pero es una opinión subjetiva y seguro que hay a mucha gente a la que precisamente ese componente rolero es lo que más le atrae de la aventura.

Ke rulen los petas

La presentación y puesta en escena me encanta, ¡bravo por Eliuk!
Encantador marco para una aventura divertida, un poco caótica a veces pero fácil de perdonar porque parte de la gracia de la historia es precisamente el caos que reina la ciudad, lo caótico de la historia y ese aire caótico-pasota de sus protagonistas. Creo que Grendel ha hecho un gran trabajo dándonos la oportunidad de jugar esta nueva versión en máquinas actuales y con una mayor jugabilidad que en su versión original. Otra de mis favoritas.

La aventura espacial

Otra joya rescatada para el disfrute total de los aventureros actuales. Me gusta la puesta en escena, me divierte la historia y si no fuera porque el orginal es anterior, diría que me recuerda un poco a Space Quest.
Muy bien integrados los dibujos, y la interface en general es cómoda al tener en todo momento a la vista el inventario y la posición en el mapa. Está también en mi lista de favoritas y casi me alegro de no ser parte del jurado oficial de la retro, porque realmente se me habría hecho muy cuesta arriba elegir a una ganadora.

Mastodon

La aventura espacial

Si "los petas" se me hicieron breves, ¡entonces esta se me ha hecho fugaz! Eso sí, si no miro la solución en un par de momentos críticos, no la saco ni a la de diez. Al igual que la aventura de Grendel, he jugado a la versión sin multimedia, y tampoco había jugado a la original. La aventura se deja jugar bastante bien, con descripciones muy completas y bien estructuradas, sin ahorrar en texto. Me gusta el detalle de que se verbalicen los pensamientos del jugador.

Retrocomp III

Recopilación de comentarios publicados en el foro

En palabras del propio autor la aventura original llega hasta un cierto punto, a partir del cual el remake es obra original (o eso he entendido). Desde luego esta última es la parte más interesante y ambientada, aunque la dificultad sube considerablemente. Si le tuviera que buscar un defecto (además de su brevedad), sería que en algún momento peca de oscura en algún que otro puzzle que se las trae.

Las Reliquias de Tolti Aph

Con algunas gotas de sudor aún rodándome por la mejilla escribo este pequeño comentario sobre la última de Nelson, traducida por Urbatain.
¡Que puñetera que es la jodía! La aventura tiene un enfoque algo diferente a lo que es una clásica. Aunque claramente orientada a puzzles, la aproximación a su resolución es diferente a la habitual, y es aquí donde veo la mayor baza a la aventura.
Es cierto que hay que familiarizarse con el sistema de juego- un particular juego de rol simplificado, inventado por Graham Nelson-, que hay que aceptar que hemos de morir con cierta frecuencia, y que ciertos acontecimientos van a depender de la suerte (como la vida misma, oiga). Pero una vez adaptados a este entorno la aventura es realmente entretenida y engancha hasta el final.

A medida que avanzamos en el juego vamos ganando hechizos, a cual más peculiar. El juego invita a experimentar con los hechizos, los objetos, y el entorno, y nos premia permitiendo resolver algunas situaciones de diferentes formas.
El hecho de tener que utilizar los hechizos de una forma no siempre evidente, pero mu- chas veces imaginativa, y la mayoría de las veces lógica, hará que para avanzar haya que estrujar las neuronas un poco más de lo habitual en este tipo de juegos. Recomendable.

Ke rulen los petas

Bueno, pues ya me he pasado esta aventura de Grendel, así que no está de más dejar una breve reseña, sin que llegue a categoría de review. Dos cosas:
1) La versión comentada es la que está en z5, sin multimedia.
2) Para mí es una aventura totalmente nueva, ya que no jugué a la versión original.
Tenía ganas de jugar esta aventura desde los tiempos del Speccy. Pero por la razón que sea (pésimos contactos, incompetencia de mis piratas de confianza) nunca llegó a mi juegoteca.

La aventura se juega de un tirón. He tenido que mirar la solución sólo en dos ocasiones, una de ellas prácticamente al final. Así que la encajaría en la categoría de dificultad "asequible".

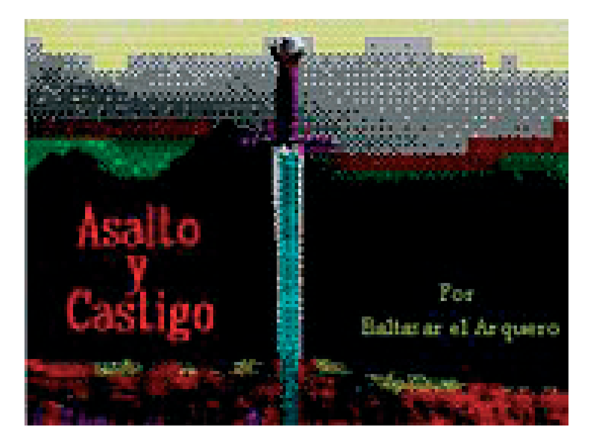
Es adictiva y tiene ritmo. Nunca llegas a tener sensación de bloqueo. El hecho de manejar dos personajes, cada uno con sus capacidades, contribuye desde luego a ese ritmo.
Por otra parte está ese tono gamberro, políticamente incorrecto, rozando la inconveniencia más gratuita, que la hace destacarse de las demás. En el aspecto menos bueno resaltaría la poca generosidad en el uso del lenguaje (ni que la hubieras hecho con PAW), algún personaje más que se pudiera controlar y algo más de interactividad en los puzzles. En general me ha dado la impresión de adaptación fiel al original, incluyendo que a veces sea algo parco en las respuestas. Vamos, que dure más, Grendel, ¡que se me ha hecho muuuuy corta!

Asalto y castigo

Finalizo mi periplo por las aventuras presentadas a la retrocomp con la primera de todas: Asalto y Castigo, una aventura multiretroplataforma programada por Baltasar. He jugado a la versión CPC.
Para mí hay dos rasgos que la describen de forma precisa: austeridad en el lenguaje, y exploración.

Retrocomp III

Recopilación de comentarios publicados en el foro



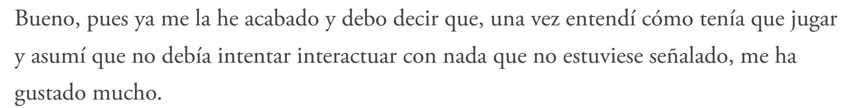
El lenguaje utilizado es el que requiere el contexto. Realmente Baltasar ha conseguido transformar y valerse de la escasez de medios de la plataforma para mostrarnos el mundo a los ojos del protagonista: rudo, tosco, marcial, acorde con la situación en la que se desarrolla la aventura. ¡Bien aprovechado!

Exploración. Tener una idea clara de la estructura del mundo de juego es importante para su resolución. Pero también se agradece la atención a los detalles. El escenario se nos va desvelando a medida que lo exploramos, y todo parece encajar dentro del conjunto, no hay cortes bruscos, no hay conexiones forzadas, todo se relaciona de una manera natural, consiguiendo esa sensación de "estar allí" que tanto se agradece.

Una pequeña esmeralda en 8 bits.

Planseldon

Asalto y castigo



Bueno, pues ya me la he acabado y debo decir que, una vez entendí cómo tenía que jugar y asumí que no debía intentar interactuar con nada que no estuviese señalado, me ha gustado mucho.



Insisto en que la programación me parece muy buena, no sé qué parte de mérito tienes tú y qué parte el compilador ese, pero si comparamos esta aventura con las otras de spectrum en basic que he puesto arriba, desde el punto de vista técnico arrasa, por cómoda y rápida.

La literatura también me ha gustado, la parte de la caverna, cuando entendí como tenía que jugar, me sumergió muchísimo en el mundo. Me lo he pasado pipa.

Quizás el único pero es el número de puzles, me han parecido pocos.

Presi

Planet of Death

Un buen remake-traducción que mejora bastante un clásico de Spectrum, curiosamente en lugar de usar una plataforma actual el autor ha preferido mantenerla en la misma plataforma que el original, es decir en Spectrum, a pesar de ello la aventura responde bastante bien aunque siempre quedará la duda de como hubiera sido si se hubiera hecho para una máquina actual.

Asalto y castigo

ElPlan - teamiento está bien pero la implementación deja bastante que desear, lo que más me ha sorprendido es que al examinar cualquier cosa no contemplada en lugar del clásico

Retrocomp III

Recopilación de comentarios publicados en el foro



"No veo eso." ¡¡salía el inventario!! una incoherencia que resulta molesta durante el juego y que no debería ocurrir nunca en una aventura aunque esté hecha para Spectrum, Amstrad o en Basic, que son curiosamente las plataformas y el lenguaje utilizados en esta aventura, que no tienen nada de malo (al contrario, son una curiosidad respetable), pero siempre que no se use como excusa para justificar el acabado final.

Ke rulen los petas

Un gran remake de otro gran clásico, si no me equivoco los gráficos provienen en su mayoría de la original, y muy acertadamente se ha mantenido la ortografía característica de las descripciones y en general la atmósfera sórdida y decadente del mundo. El poder manejar a varios personajes le da mayor jugabilidad y junto con la música introducida hace que recuerde a la inolvidable gráfica Maniac Mansion. Los efectos de sonido también están muy bien colocados.

La aventura espacial

En general está muy bien, con un buen uso de los gráficos que resultan útiles para el desarrollo de la aventura aunque con la penalización de que le restará algo jugabilidad en intérpretes o plataformas que no los puedan mostrar. Sin embargo esta aventura tiene algunos bugs o fallos significativos: descripciones que no muestran elementos fundamentales que están ahí y que son necesarios para poder avanzar, y con la solución en la mano no he podido acabarla porque hay algo al final que no funciona.

Las Reliquias de Tolti Aph

Sin duda una buena traducción de una aventura con una mecánica diferente, rolera y que se aleja de la mayoría de convencionalismos de las aventuras conversacionales, esto que en principio podría parecer una ventaja en la práctica se convierte en su peor enemigo, a mi el sistema de hechizos me ha resultado demasiado rígido y quita mucha libertad (o al menos sensación de libertad), además se abusa de la aleatoriedad, el simulacionismo no implica que todos los eventos tengan que ser resueltos por azar. Y las muertes inadvertidas son realmente frustrantes, por muy roleras que sean.

Saimazoom

Planet of Death

Consigue tomar una aventura original de ZX81, ampliar los textos y añadir nuevos puzzles. Se echan en falta algunos gráficos para las localidades, lo que redondaría aún más este remake. Las descripciones son largas y están bien escritas, lo cual se agradece en contraste con las descripciones telegráficas de otros remakes. Es una pena que algunos de los puzzles no se hayan actualizado a los estándares actuales, por ejemplo el de coger el tablón. Mi consejo es tratar al jugador como un amigo participando en nuestra aventura, debemos darle pistas para que pueda resolver los problemas. En conclusión creo que se trata del remake que mejor se adapta al espíritu de la competición. Animo al autor a ampliarlo y mejorar la jugabilidad para redondearlo aún más.

Opinión

Retrocomp III

Recopilación de comentarios publicados en el foro

Las Reliquias de Tolti-Aph

Graham Nelson

Las Reliquias de Tolti Aph

Sin duda los autores de esta traducción han tenido buen gusto en su elección. ROTA es una aventura/rpg muy entretenida, aunque con algunos puntos de bloqueo difíciles de superar si no es con una solución al lado. Los textos están bien traducidos en general pero he encontrado algunas traducciones literales que no quedan bien en castellano (por ejemplo: insanamente, sign por firma, adjetivos bailados de posición, VITALIDAD por FUERZA y cosas así) y que en ocasiones dificultan la jugabilidad. Los textos de las tiradas en los combates son bastante confusos y creo que se podrían aclarar bastante (he sido jugador de AD&D durante más de 10 años y he sido incapaz de entender al completo lo que pasa en esos párrafos, aunque lo intuyo).

No obstante es una aventura que me trae el sabor de mis antiguas partidas de rol, y el sistema de combate me ha resultado interesante. Sin duda muy recomendable.

La aventura espacial

Me ha gustado este remake/reborn de la introducción a la aventura espacial. He encontrado algunos problemas de jugabilidad, como en el módulo del DAAD donde inexplicamente no aparecen listadas las palancas de mando. La carga de la PDA que sólo puede realizarse una vez hemos abierto las compuertas (los robots me ignoran cuando intento cargarla si no es así). No se pueden examinar compuertas cuando estás en la cámara estanca y muchos sustantivos que aparecen en las descripciones pero luego no aparecen descritos. Creo que todos estos fallos menores pueden ser fácilmente solucionados en versiones posteriores. Me han gustado los gráficos, el tratamiento del color en las fuentes, la calidad del texto y el layout de pantalla (se podría añadir un 'VD está aquí' en el mapa).



Ke rulen los petas

Creo que mantener el espíritu de la original es importante, pero en el caso de un remake (que no recompilación) lo es más el actualizar la obra original a los tiempos que corren. El sonido es demasiado repetitivo (quizá usando más canales podría haberse conseguido disimular un poco esto) y en las alcantarillas no me pega mucho el audio. Es de agradecer la opción de audio off. Me hubiera gustado que añadieran más sinónimos para las acciones, que hubieran metido descripciones más largas y que los gráficos se hubieran revectorizado (calcándolos con un programa de diseño vectorial) en vez de escalado y suavizado. Tambien he encontrado varios puntos muertos en la aventura como en el laberinto de las cloacas que cuando examinas el techo te dice que no ve nada importante (tuve que tirar de solución). Creo que los autores deberían ir más allá con su remake, ser más ambiciosos y partiendo de la base que ya han conseguido completar mejorar este clásico a la jugabilidad que se espera de una aventura hoy en día.

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras

ATENCIÓN: Este artículo contiene comentarios que pueden desvelar parte de la trama de las aventuras.

La Orcoscomp ha llegado a su fin. Después de diez meses desde su convocatoria, los nombres de las ganadoras repiquetean por los pasillos de las oficinas del SPAC. Entrevisto a su autor, quien se estrena como organizador de comps, y le pregunto sobre su experiencia tras el evento.

Ganadores:

- **Ambientación orca: Homo homini Orcus 8,2**
- **Originalidad: El cristal rojo, de Jarel 7,9**
- **Combates: Wizard's Quest: Morluck's Lair de Al-Khwarizmi 8,6**
- **Obra en conjunto: El cristal rojo, de Jarel 7,9**
- **Segunda mejor obra: Wizard's Quest: Morluck's Lair de Al-Khwarizmi 7,7**

Premios especiales (otorgados por la organización):

- **El regalo de Gorbag: Calidad literaria.**
- **Frasier, la aventura: autor más barbudo.**

Jenesis - ¿Qué sabor te ha dejado la comp?
Planseldon - Buen sabor. Me hubiesen gustado más participantes y quizás algunas aventuras más largas, pero creo que no ha estado mal y como dice alguien por ahí, además de las aventuras presentadas, ha dado como frutos un par de proyectos, así que muy bien. Y bueno, en general creo que todas las aventuras eran dignas.

Jen - Sí, cierto salvo la de Frasier. :P
Plan - Jeje, pues a mi me gustaba :D Lo que pasa es que me quedo muy corta, porque de pronto se me echó encima mogollón de curro, un poco lo que le paso a Grendel.

Jen - Entonces das por conseguidos los objetivos de la comp ¿no? Quiero decir que tú lo único que intentabas era animar a la gente a que crease aventuras.
Plan - Bueno, hay una cosa que me ha defraudado un poco. Esperaba un poco más de inventiva, de creatividad "literaria" por decirlo de algún modo. Han salido buenas aventuras de luchas de las entretenidas, pero yo esperaba más relatos como el de Grendel, incluso más arriesgados y con más ambición literaria.

Jen - Pero es que el tema invitaba a la acción mas que a la literatura me parece a mí.
Plan - Ya, pero era una convocatoria muy abierta, creo que eso la gente no lo ha entendido.

Jen - No, yo al menos no lo entendí de ese modo.
Plan - El ejemplo más claro era lo que hice con Frasier, con un poco de imaginación se podía haber escrito cualquier cosa. Y eso es lo que quería.

Jen - Sí, ahora al saber que eras tú el autor comprendí que la temática era algo secundario realmente.
Plan - En ese sentido es en el que me ha fallado un poco.

Jen - ¿Ha ganado tu favorita? ¿se puede saber?
Plan - No no se puede. :D

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras

Jen - ¡Jajajaja!
Plan - Como organizador prefiero no opinar pero puedo decir que me han gustado todas.

Jen - Al final todos han ganado algo ¿no?
Plan - Ah sí, claro, siempre se gana.

Jen - Ha sido una gran fiesta de premios, hasta Frasier se ha llevado algo. ;)
Plan - Una cosa que me ha alegrado mucho es que ha habido bastantes votos y además de gente muy diversa.

Jen - Sí, eso siempre es muy de agradecer.
Plan - Un tercio de los votos eran de gente que jugaba por primera vez una aventura eso ha estado muy bien; gente que no sabía nada del CAAD y que se ha animado porque se enteraron por mi blog.

Jen - Yo he echado en falta más comentarios pero ahora entiendo que no los haya habido siendo gente ajena al CAAD.
Plan - Y luego también ha votado también gente que suele escribir muy poco o nada en el CAAD.

Jen - Ahá, eso es interesante, lástima no podamos saber quienes son.
Plan - De los aventureros "de toda la vida" yo creo que solo ha habido un tercio de los votos o así y han fallado varios. Pero bueno, yo creo que algunos de los "nuevos" irán asomando la cabeza poco a poco.

Jen - Y ahora explícanos que es eso del premio al más barbudo.
A ver... ¿cómo sabes que los otros no tienen más barba que tú? ¿eh? ¿cómo?
Plan - Jeje, imposible.

Jen - Tenía que haber sido al autor másPlanseldon, así sí. D
Plan - A principios de verano, todavía, que es cuando me la suelo recortar un poquito, pero por estas fechas ya estoy enPlan - binladen total. :P

Jen - ¿Ya tienes preparadas las figuritas de la próxima comp?
Plan - Todavía no, tengo que pensar qué premios voy a dar, a lo mejor no son figuritas, ya lo iré pensando.

Jen - Seguro que tienes otra gran idea.
Plan - Pero espero que salgan aventuras interesantes, creo que es una temática muy atractiva y ya hay varios autores que me han escrito para comentarme ideas muy buenas. A ver qué pasa.

Jen - Pues eso es genial. ¿Algo más que quieras comentarnos?
Plan - Sí, sobre la CiviliCom, sobre todo me interesa destacar que es también una competición muy abierta, donde caben aventuras más lúdicas o roleras y más literarias, hay premios para todas las categorías incluso para la categoría de efectos multimedia.

Jen - Yo creo que después de esta entrevista, aclarados los conceptos, la gente no tendrá miedo a tomar iniciativas.
Plan - Ah, y que gracias especialmente a ti por ayudarme con la organización con lo de recopialr los comentarios y eso.

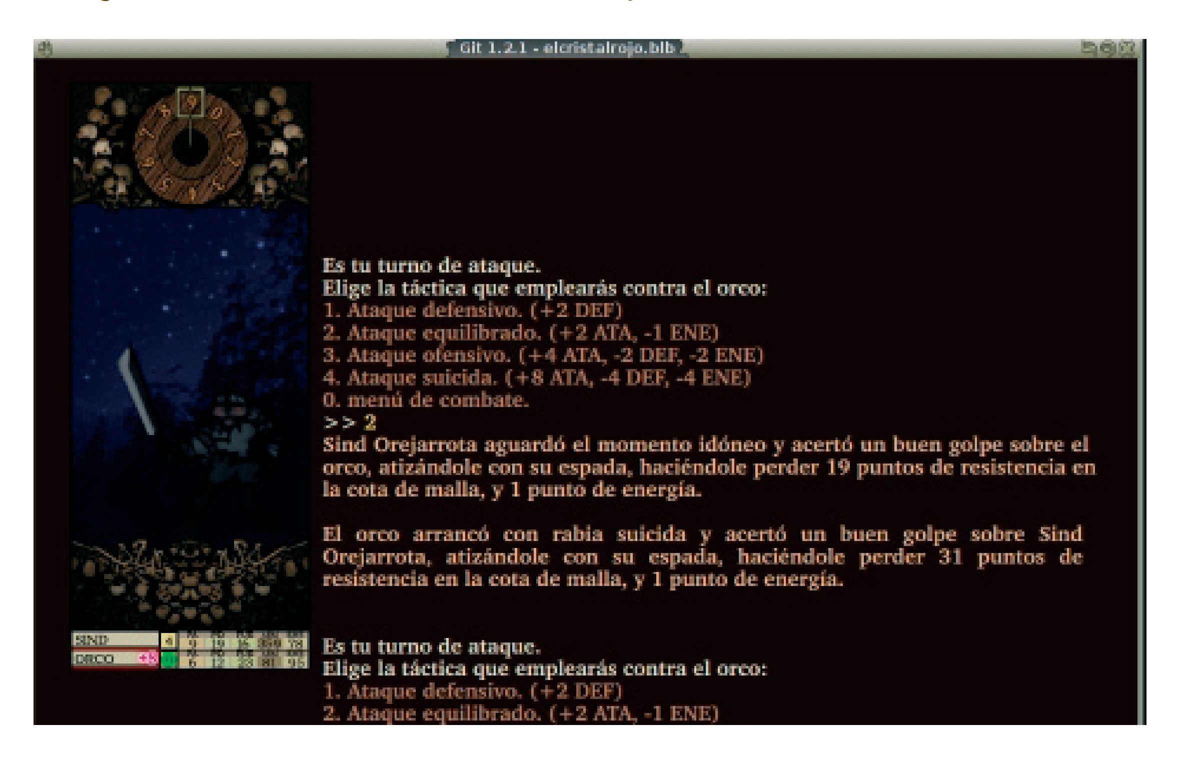
Jen - Ha sido un placer, pero espero que tengas más tiempo en la próxima comp, odio recopilar comentarios.

Comentarios participantes de la comp

Como impresión general, me gustaría decir que las aventuras no están mal dentro de sus géneros; pero me ha decepcionado el poco contenido aventurero "de verdad" que ha tenido la comp. Me refiero a que dos de las aventuras son realmente librojuegos, y otras dos son cortitas. Por supuesto esto es una opinión personalísima; pero para mí un librojuego o una hiperficción no se compara ni de broma a una aventura de texto, debido a su interactividad muy restringida. Me habría gustado ver algo más de interactividad y de libertad, que sólo encuentro en "Homo Homini Orcus", que por ello es mi clara favorita.

Al-Khwarizmi

Lo que se comentó sobre El cristal rojo



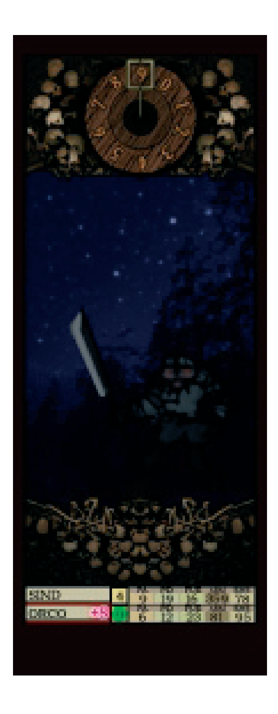
Escena de lucha de la aventura.

Preciosa, cuidada hasta el último detalle. La presentación, la puesta en escena, gráficos, sonido, multimedia en general, es impecable, en especial la pantalla de la lucha me encanta.
Se nota que la comida me entra por los ojos, así que he intentado imaginarla sin nada de eso y lo que queda es una literatura más que correcta y un menú de opciones, o sea, un libro-juego.
Me hubiera gustado más que fuera una aventura conversacional, aunque supongo que eso hubiera complicado mucho más su desarrollo. Aún así creo que es de lo más destacado de la comp y de lo que más se ajusta a los objetivos de la misma, así que se merece un reconocimiento por ello.
Jugaré un poco más con ella, aunque dudo que consiga llegar matemáticamente a ningún sitio. Buen trabajo Jarel!
PD: Bueno, creo que no he sido muy justa diciendo que lo que queda es un libro-juego, realmente es mucho más porque no hay que olvidar su parte de rol, que es algo que también queda y que hay que valorar como se merece.

Jenesis

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras



Quería acabar la aventura antes de comentarla, pero a ver si con esto animo a más gente para jugarla. Desde el inicio el estilo "Made by Jarel" queda claro, con una puesta en escena impecable y una prosa muy cuidada, nos traslada a un edificio que ha sufrido un bombardeo... toda la ciudad ha sufrido un ataque aéreo. Estamos en lo que ha quedado del piso 16, mirando la devastación, cuando nos fijamos en un libro que hay sobre una mesa.
Ahí empieza la historia. Este inicio me tiene intrigado y quiero saber qué relación tiene con el final, porque la aventura es totalmente distinta.
Como siempre, Jarel demuestra una imaginación desbordante en la creación de continentes imaginarios y su capacidad para poblarlos de seres fantásticos, de hecho, cada aventura de Jarel supone la creación de un mundo único y diferente, va mucho más allá de una simple aventura. Esto ya se ha visto en aventuras como Yan, Sarimek, o Retorno a Edén, donde la capacidad de Jarel para crear tramas y situaciones en mundos creados desde cero lo convierten en un autor único.
En ésta ocasión ha programado un librojuego dentro de una aventura conversacional, algo que puede echar para atrás al aventurero conversacional más purista, pero que a poco que juegues se va haciendo más y más interesante, intentando nuevos caminos, descubriendo a cada paso un nuevo lugar, más enemigos y objetos, descubriendo una historia que a mí personalmente me está encantando, aunque aún no me he llegado al final.Espero que esté a la altura de su inicio, porque gran parte del encanto radica en qué tendrá que ver el ataque a la ciudad del lector con la lectura de las aventuras del personaje Orejarrota.
Como punto negativo, decir que no hubiera estado mal poder guardar la posición durante la lectura del librojuego (aunque seguir la misma secuencia puede ser fácil si te vas apuntando los números en un papel), y que el sistema de combate, aunque bonito, puede estar descompensado en favor de los orcos cuando éstos son mayoría (no hay la opción de escapar, como en otros librojuegos). Con todo, un 10 para Jarel, y que siga inventando nuevos mundos para mayor disfrute de la comunidad del CAAD.

Grendel

- La historia es interesante.
- Pero el juego tiene multitud de muertes súbitas.
- Y además la grabación de partida (el marcapaginas) solo vale para dejarlo para otro día, pero no sobrevive a una muerte, hay que empezar de nuevo.
- No se si soy muy malo y no elijo bien en el combate pero he sido incapaz de sobrevivir a uno
- Visualmente es un poco pobre, todo el rato tenemos una pantalla blanca casi vacía con un pequeño texto. Sin embargo en los combates esta currado el interfaz para ser hecho con glulx, esta muy bien, con el único pero de que quizá los números son un poco pequeños. Yo habría puesto el mismo interfaz pero más grande en general.
- Me ha gustado jugar a las piedras con los bandidos

En resumen, el argumento engancha, pero la paciencia ante tanta muerte y tener que empezar completamente desde el principio tiene un límite. Yo entiendo que los librojuegos también tienen muchas muertes súbitas, pero con un libro juego en papel todo el mundo sabe que mantenemos un dedo metido en la página anterior hasta saber si palmamos en la siguiente

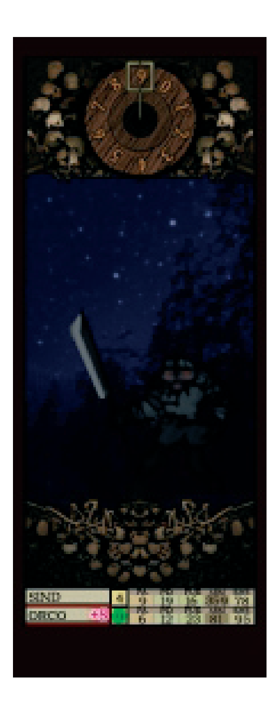
Uto

Jarel tiene un punto de genialidad que muestra en cada una de sus obras; además es una pequeña empresa de software que tiene dibujante, músico, guionista y escritor... un tío hecho para este mundo! El cristal rojo no es la excepción y es una obra destacable que se merece una buena puntuación global. Sólo hay una cosa que no me gusta de ella y es que no he conseguido llegar hasta el final.
De todos modos es justo imaginar que lo que se esconde en la parte que no he jugado, solo servirá para revalorizar más su contenido así que mi puntuación en este apartado es alto.

Jenesis

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras



Ambientación orca: Aunque es verdad que podrían ser orcos o cualquier otra cosa, el clima de tensión que crea el que se crea es fundamentalmente orquil.
Originalidad: Me gusta ver combinado el librojuego con la aventura convencional. Además, el inicio y el final son inesperados.
Combates: Se la ve muy cuidada en los aspectos del combate, tanto gráficamente como en el modo en que se resuelven.
Obra en conjunto: La que más me ha gustado, a pesar de que el hecho de que no se pueda grabar (¿o sí se puede?) y la alta tasa de mortalidad quitan un poco las ganas de jugar de nuevo, a pesar de haber un buen montón de alternativas posibles para llegar al final.

Comely

Jarel nos trae un libro-juego muy cuidado, con un acabado magnífico y unos aspectos multimedia muy bien trabajados. El tema esta vez sí que es realmente orco, y la ambientación es muy buena, haciendo que realmente nos identifiquemos con el pícaro que debe escabullirse entre hordas de orcos para llevar un objeto a su destino.
El combate está bien diseñado, con decisiones que tomar respecto a la agresividad de nuestros ataques e ítems especiales que nos darán nuevas capacidades y que introducen más decisiones (sobre si usarlos o guardarlos, etc.) Además, también se incluyen decisiones estratégicas en escenas como la del combate naval. Hay que mencionar también la ruleta multimedia y los dibujos de los orcos, aunque en la pantalla de mi portátil (15 pulgadas 1920x1200, es decir, mucho DPI) por desgracia había que dejarse la vista para ver todo ello. Se habrían agradecido gráficos más grandes o una forma de configurarlos.

La historia está bien pensada y el final es original. El desarrollo también es interesante; aunque a mi juicio un error de diseño es que haya permadeath (o sea, tener que empezar desde el principio cuando mueres). Yo soy un fan de permadeath en otros tipos de juegos, como en los roguelikes y similares. Pero los juegos que se benefician de este tratamiento de la muerte son los que tienen contenido aleatorio o cambiante. Poniendo permadeath en un juego como éste, sólo se consigue que tengamos que pasar inútilmente por los mismos textos una y otra vez, y peor aún, copiar o memorizar una secuencia de números para volver adonde estábamos. Estaría mejor o que se pudiera salvar con normalidad, o si hay permadeath que el mapa incluyera elementos aleatorios o cambiantes.

Pero para mí, lo que más le quita en "Obra en conjunto" es ser un librojuego. Para gustos colores; pero para mí el formato librojuego es inferior al formato aventura de texto. Hay mucha menos capacidad para tomar decisiones y para alterar el estado del mundo, menos "agencia" como dirían en Literactiva. Aunque la historia y la ambientación son interesantes, a mí un librojuego (por bueno que sea) no me produce ni de lejos la inmersión que me produce una aventura de texto. Siguen siendo menús, elegir opciones sin necesidad de pensar gran cosa (o con pensamiento que nos viene "pre-hecho"); y uno no se siente tanto como que ha resuelto los puzzles sino como que ha identificado la solución en un menú. En mi modesta opinión, un librojuego no se puede hacer mucho mejor que esto, o sea, si fuera una comp de librojuegos, le daría un 9,5 o un 10. Pero compitiendo con aventuras, si he de votar lo que me gusta a mí (que es lo que se supone que se debe hacer), no puedo darle más de lo que le he dado.

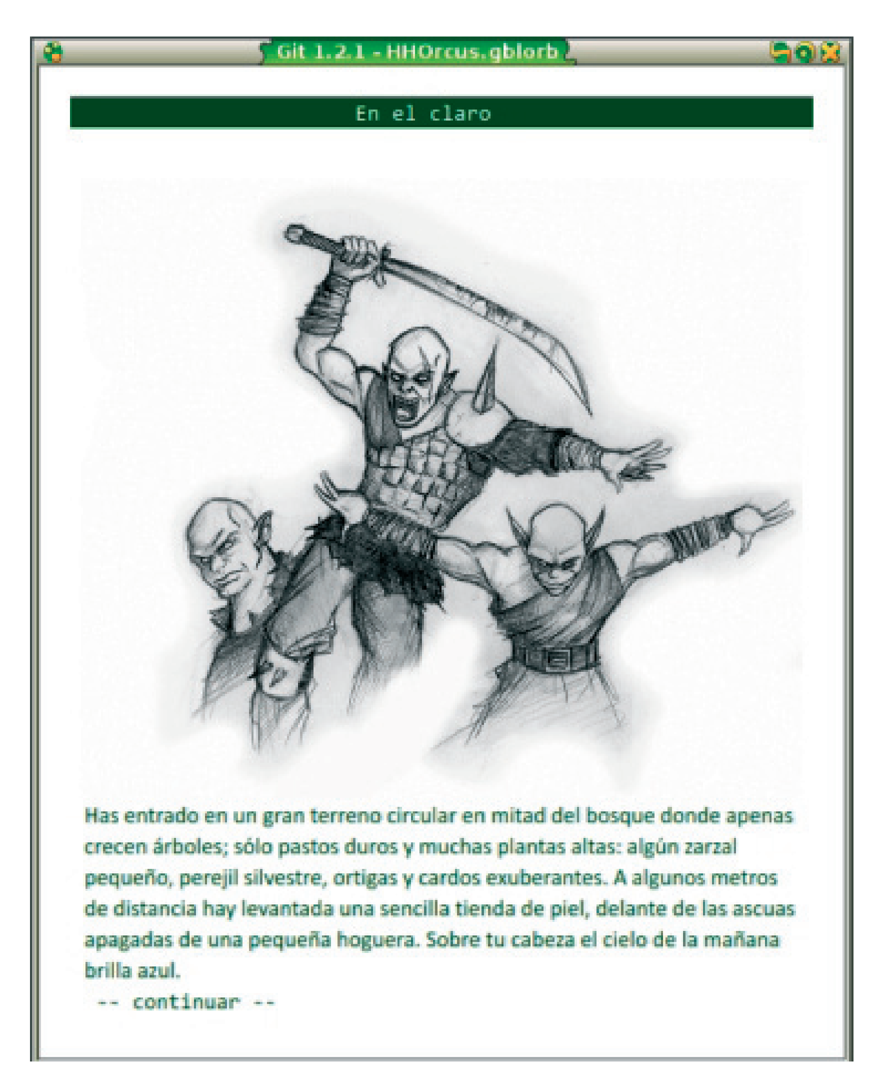
Técnicamente está todo bien implementado, sólo me gustaría que la interfaz advirtiera de alguna manera que cuando desaparece la opción "0" es por culpa de los brebajes o de los críticos, ya que el que pasara esto sin advertencia me despistó mucho.

Al-Khwarizmi

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras

Lo que se comentó sobre Homo Homini Orcus



Una ilustración de la aventura.

He visto los gráficos, y dibujas bastante bien (si son tuyos).
Los orcos me han recordado a Picolo, de Bola de Dragón. Dan ganas de hacer un "¡¡¡Oooonda Vital!!!"

Jarel

He estado probando la aventura, es verdad que los dibujos están muy bien aunque para mi gusto son escasos (aunque es por ellos que he empezado a jugarla, la verdad).
He conseguido ganar un combate incluso, estoy sorprendido de mi hazaña, debe ser que con las otras dos aventuras "combatosas" de la orcoscomp al final estoy cogiendo nivel

Uto

Estoy jugando esta aventura, pero... ¿tendría que haber sonido? Es que no oigo nada. :(
Por lo demás tiene muy buena pinta, las ilustraciones son chulas y la historia aunque en un principio parece que va a su

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras



bola, es entretenida y está muy bien escrita. Imagino que le falta un poco de testeo, pero en general no se le ven grandes fallos, además de que hay que tener en cuenta que es la primera obra de su autor.
Sigo mañana con ella y os cuento. Ya la he terminado, primero de manera pacífica y después buscando pelea por eso del sonido. Muy buen trabajo Makinaimo, le falta testeo y es como todas las que he jugado hasta ahora, un poco cortita, pero ha quedado muy bien. Felididades!

La literatura, la ambientación son muy correcta y la hacen amena.
Es una obra que no destaca en nada especialmente, pero que en conjunto es bastante buena y grata de jugar, su presentación gráfica también es agradable con unos dibujos muy profesionales, y el sonido en las peleas le da una ambientación perfecta a las mismas.
Por otro lado, no estoy segura de ese bug que comentaba antes sobre la posibilidad de terminar la aventura sin entrar en peleas, yo creo que es un final más, pero aunque así fuera, el parser está poco trabajado, y tiene cierta tendencia a no entender o dar contestaciones fuera de lugar.
Necesita bastante testeo, no se puede ser que el parser te diga que primero has de salir de los arbustos, y que al poner "salir", te conteste negativamente. Las peleas también resultarían mucho más sencillas si el parser tuviera un vocabulario mucho más extenso, espero que todo esto se arregle en futuras versiones.

Jenesis

Ya la he jugado, aquí mis impresiones:
Es una aventura muy corta, me pensaba que sería más larga y me da la sensación de que se ha quedado un poco a medias, porque el sistema de combate está muy trabajado para acabar siendo una mini, pero bueno el resultado es un combate y una pequeña historia que, aunque no me resulta original, considero que está muy bien escrita y a la que dan ganas de seguir jugando. Sería un estupendo preludio para una aventura larga.
Como opera prima está muy bien.
Un relato ágil, muy bien escrito y que se disfruta... en poco tiempo, es verdad, pero esto no es raro en una opera prima (no hay problemas con eso).
Se podría haber sacado más provecho o narración del final "no combativo" pero eso ya es cosa de la experiencia del autor y, por otra parte, el que suscribe no siempre sabe resolver bien los finales en sus relatos ;-) así que Makinaimo puede tomarse esto último con un grano de sal.
Echo de menos algo más de interactividad, aparte del combate que está pero que muy bien.
Me hubiera gustado algún puzzle previo al combate o incluso alguna interacción con los orcos que evitara el combate, aunque entiendo que el combate es precisamente el "plato fuerte" de este relato y por ende el autor quiere que lo disfrutemos. Una estupenda opera prima y espero ver más de este autor ¡felcitaciones!

Incanus

Ambientación orca: Estos orcos sí piensan como orcos y actúan como orcos. Los dibujos son muy acertados a su vez para ambientar.
Originalidad: Me gusta la historia que se deja entrever sobre el protagonista y los personajes del claro.
Combates(9) El combate está muy cuidado, y acepta varios tipos de golpe y finales alternativos a las peleas que añaden realismo. Fantástico.
Obra en conjunto(6) No le puedo puntuar más al dar el aspecto de estar inacabada, pero si se convirtiera en una aventura larga estaría entre las mejores del género.

Comely

Opinión

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras



Mi favorita de esta comp, ya que es realmente una aventura de texto de orcos y además tiene combates. Disfruté mucho jugándola. Por supuesto, la longitud es muy corta y da la impresión de inacabada, como ya ha reconocido el propio autor. Pero lo que hay hecho está realmente muy bien. Los orcos son orcos de verdad, brutos y malvados, hablan y están bien caracterizados, y su aparición no se ve forzada. Respecto a los combates (bueno, el combate, porque por desgracia sólo hay uno), me da la impresión de que técnicamente no es muy profundos, es más bien algo "disimulacionistas"; pero esto se compensa por lo bien narrado que está. El autor ha aprovechado este enfoque poco simulacionista del combate para introducir unos textos magníficos que describen con detalle cómo combatimos, lo cual proporciona una sensación de inmersión excelente.

En el lado negativo, una cosa que no me gusta es que no se nos da ninguna pista de quiénes somos o cuál es nuestro objetivo al comenzar el juego. No tiene por qué haber un objetivo concreto, por supuesto (siempre he sido "fan" de la libertad y la no linealidad); pero sí que debería haber alguna motivación: el autor nos coloca en medio de un bosque y no nos explica absolutamente nada (más adelante nos enteramos de que somos algún tipo de pícaro/ladronzuelo, pero ya muy tarde en la historia). Nunca me han gustado este tipo de principios.Además, tenemos también algún problema de interactividad:

```
> matar orcos
Sal de entre los matorrales antes.
> salir de matorrales
No necesitas preocuparte por eso.
> matar grishgûl
No va (hay que poner grishgul)
```

Lo de "salir de matorrales" es especialmente problemático, porque parece que hay que poner "norte"; pero la aventura apenas nos informa de por dónde podemos ir. Sólo nos lo dice cuando tecleamos una dirección al azar y nos dice que ésa no es. Esto acrecenta un poco más la sensación de que no tenemos motivación alguna, ya que vagamos sin rumbo. La historia que hay detrás de los personajes me ha gustado mucho; aunque otro inconveniente es que la conversación es por menús. Las conversaciones por menús quitan libertad a las aventuras y las hacen un poco más parecidas a librojuegos.

Por esta sarta de inconvenientes que he descrito parece como si la aventura no me hubiera gustado; pero sí que lo ha hecho y mucho, porque son mucho más importantes las ventajas. Los textos son muy buenos, el combate también, los orcos son orcos de verdad, y técnicamente la implementación (aunque tenga algún fallo, como casi todas las aventuras en su primera versión) es muy buena y tiene elementos originales como las diferentes maneras en que se puede desarrollar el combate dependiendo de en qué momento entras. También tiene diferentes finales (te vas con el anillo, te vas con el cerdo, etc.); aunque me quedé con las ganas de ayudar al pobre hombre al que (dice que) le mataron a su esposa.

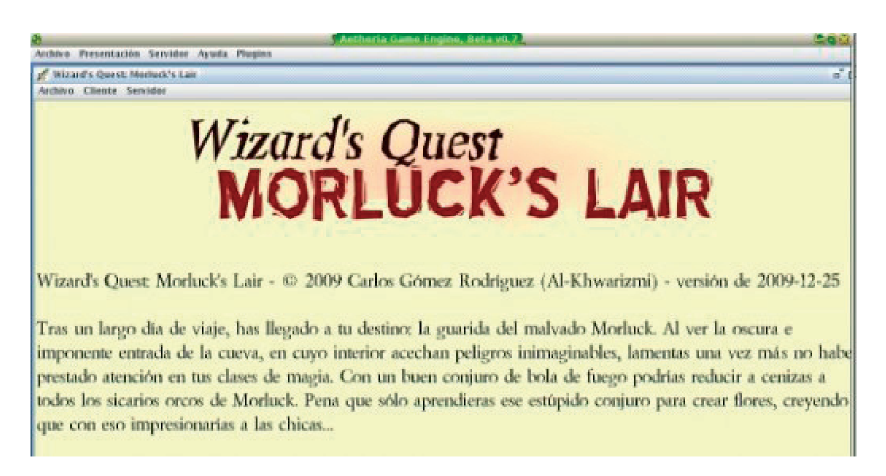
Por esta calidad parece mentira que sea una opera prima, y animo al autor a que la amplíe o en su defecto nos regale más aventuras con orcos.

Al-Khwarizmi

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras

Lo que se comentó de Morluck's Lair



Introducción de la aventura.

Me esta gustando esta aventura, tiene un no-se-qué que la hace interesante. Me gusta mucho el interfaz de AGE, con letras grandes, aunque bueno, ya sabéis, echo en falta gráficos y sonido, pero el tratamiento de los colores esta muy bien. parece mentira lo que cambia una aventura solo por hacer un buen uso de colores en el juego :D
Me encanta el tema de los hechizos y como los vas aprendiendo.

Uto

La termineee!!! Oeee, oeeee, oe, oeeeeeee, la termineeeee! Y sin apenas zurrarme, si es que yo soy muy diplomática...
Oye, pues me ha gustado mucho, es ingenioso el modo mixto pelea-puzzle en el que se puede resolver la aventura, además ahora que sé que hay dos finales aún me gusta más. ¿Quién iba a pensar que una aventura de orcos podía tener su punto de romanticismo? Felicidades Al-K, es la obra con la que más me he divertido.
Un enfoque cómico que crea un ambiente relajado para enfrentarte a los enemigos del protagonista, unos conjuros que se adquieren de forma escalonada pero sin extrema dificultad, un perfecto equilibrio entre magia y armas, entre puzzles y peleas que da la posibilidad de elegir siempre el camino que más te agrada.
Me gusta mucho la aventura de Al-K, sé que otros valorarán mucho más otros aspectos de esta aventura, pero en mi caso esos son los que me han decantado por afirmar que esta es sin duda mi aventura favorita, por dos simples razones: Me he divertido mucho jugándola, y es fiel a la temática de la comp, así pues ésta se lleva mi máxima puntuación.

Jenesis

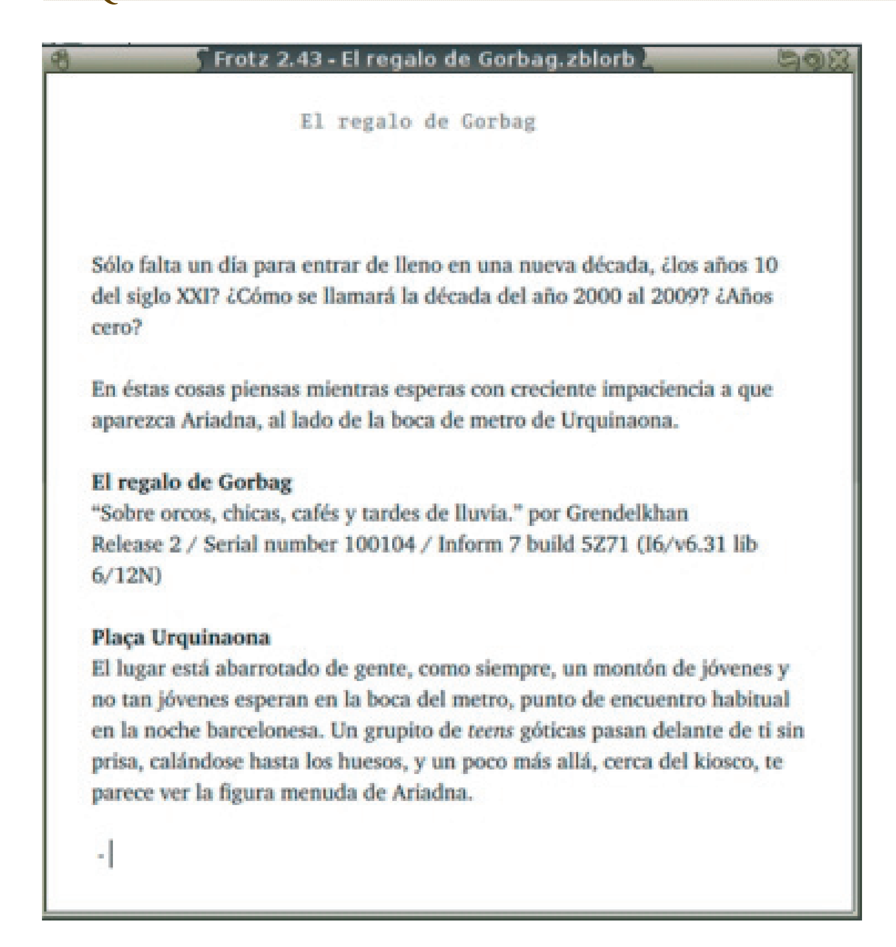
Ambientación orca: Pocos orcos hay, pero están retratados como deben ser. Estúpidos, malévolos y obedientes a un señor de superior poder.
Originalidad: No le puedo dar más, habrá cientos de aventuras del estilo.
Combates: Los distintos tipos de armamento, los hechizos, bloqueos y esquivas le merecen una buena nota. Por otra parte, la desincronización entre los ataques del jugador y los de los rivales le dejan a uno sin saber muy bien qué está haciendo mal.
Obra en conjunto: Típica aventura de D&D, pero ¿quién ha dicho que una más no venga en gana? Por otra parte le falta algo de interactividad y detalles en los escenarios, una revisión no le iría mal.

Comely

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras

Lo que se comentó sobre El regalo de Gorbag


Frotz 2.43 - El regalo de Gorbag.zblorb

El regalo de Gorbag

Sólo falta un día para entrar de lleno en una nueva década, ¿los años 10 del siglo XXI? ¿Cómo se llamará la década del año 2000 al 2009? ¿Años cero?

En éstas cosas piensas mientras esperas con creciente impaciencia a que aparezca Ariadna, al lado de la boca de metro de Urquinaona.

El regalo de Gorbag
"Sobre orcos, chicas, cafés y tardes de lluvia." por Grendelkhan
Release 2 / Serial number 100104 / Inform 7 build 5Z71 (I6/v6.31 lib 6/12N)

Plaça Urquinaona
El lugar está abarrotado de gente, como siempre, un montón de jóvenes y no tan jóvenes esperan en la boca del metro, punto de encuentro habitual en la noche barcelonesa. Un grupito de *teens* góticas pasan delante de ti sin prisa, calándose hasta los huesos, y un poco más allá, cerca del kiosco, te parece ver la figura menuda de Ariadna.

Pantallazo del relato.

Es un relato interactivo, con ciertas influencias Depresivescas, o tal vez no, el caso es que me ha recordado a las obras de dicho autor. Me ha gustado, tal vez un poco corta para una comp que lleva tanto tiempo anunciándose pero algo me dice que va a ser la tónica de las próximas comps, así que habrá que irse acostumbrando.
La verdad es que tenía miedo de no poder jugar a ninguna de las presentadas porque pensaba que todo iban a ser peleas y más peleas, no sé si era la idea que llevabaPlanseldon al organizarla pero por ahora el premio a los mejores combates corre el peligro de quedar desierto !!! Enhorabuena Grendel, hablaré más de tu aventura en el artículo que dedicaré a ella en el SPAC.

Jenesis

"El Regalo..." se deja jugar sin presiones ni prisas, con una narración pausada y con descripciones precisas pero sin llegar a la ambientación barroca - obsesiva - detallista del que suscribe. Sus 2 hilos narrativos son muy amenos: cada uno tiene su propio interés, aunque disfruté más con el segmento orco, muy desenfadado y más alegre que la del tío barcelones con problemas de pareja. No puedo decir mucho, porque aparte los diálogos, poco y nada ví que fuera lo que yo entiendo como un puzzle.Es más bien un relato interactivo pero de AC no vi mucho. Se me ha hecho corta: la leí de un tirón y me reí no poco. ¡Gracias!

Incanus

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras



Me ha gustado mucho el relato, me gusta elPlan - teamiento de la historia, y la forma de resolverse la situación, en ese aspecto la obra es genial.
Pero técnicamente hablando el parser es más sordo que un bloque de hormigón. Y eso no es todo, además de sordo se permite dar contestaciones totalmente incongruentes, en fin que la programación está muy poco pulida y necesita un testeo como el comer...
Se trata de que en un relato de esa calidad, nada te distraiga del mismo desde el principio al final, pero las contestaciones del parser a la mayoría de cosas que se intentan hacer más allá de hablar con Ariadna o leer la libreta, son en su mayoría ridículas !
El equilibrio entre la historia y su interactividad queda muy dañado por estos fallos de programación.

Jenesis

Ambientación orca: Mejor sería un enano o un hobbit, porque es sobradamente inteligente para un orco, pero entiendo que se ha pretendido una analogía con el personaje real.
Originalidad: Mezclar realidad y fantasía es algo que ya se ha hecho antes, pero en una competición de relatos sobre orcos llama la atención.
Obra en conjunto: Bien escrita y agradable de jugar. Me he encontrado con algunos pensamientos propios en palabras del protagonista, lo que siempre da gustito.

Comely

Un relato corto sobre la ruptura de una pareja. El tema orco es bastante tangencial (de ahí la baja nota en "ambientación orca") pero está usado de forma inteligente; utilizándolo como un elemento de introspección para meternos un poco en la mente del protagonista. Realmente el tema central de la historia son los problemas de pareja, que están tratados de forma realista (se nota que el autor tiene experiencia discutiendo con mujeres . La idea de que el protagonista se imagine a otro protagonista y la aventura nos ponga en su piel es original y está bien implementada. La interactividad es bastante baja, soy consciente de que es porque esto es más "relato interactivo" que "aventura de texto"; pero yo personalmente prefiero simulaciones más profundas. Hay también unos cuantos cabos sueltos respecto a comandos que no responden como deberían.

En suma, una aventura corta y sencillita; pero interesante y agradable de jugar/leer.

Algunos bugs y defectos técnicos que incluyo por si Grendel quiere revisarlos:

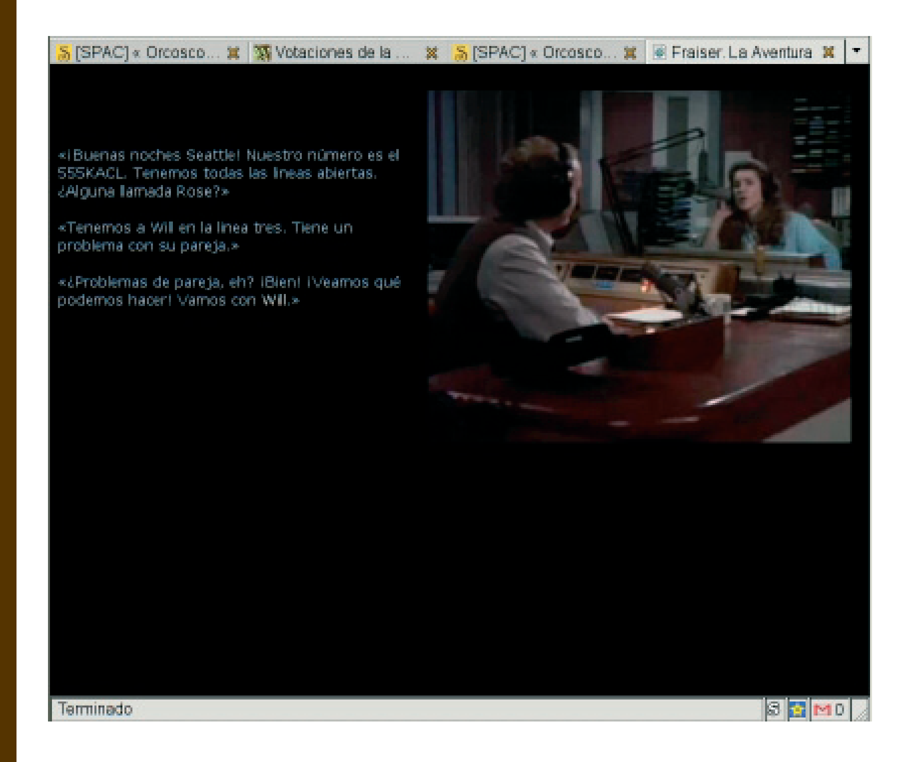
```
> escribir en libreta
No comprendí ese número.
> sentarme [estando en el Starbucks]
No entendí esa frase.
> sentarse [de nuevo en el Starbucks]
(en la bolsa)
No es algo donde puedas sentarte.
> dar libreta a ariadna
(primero tomas la libreta)?
Ariadna2 no parece interesada.
```

Al-Khwarizmi

Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras

Lo que se comentó sobre Frasier. La Aventura



Una imagen del desarrollo de la aventura.

Me ha gustado, aunque me ha durado menos de 2 minutos la primera partida, luego me he puesto a investigar, pero tampoco dura mucho más. Lo cual en cierto modo es bueno porque no tengo mucho tiempo ahora mismo

Uto

Buenas, he estado jugando a esta aventura y me parece un juego muy simpático. Esta simpatía se la gana por su originalidad a la hora de crear este relato. En cuanto al tamaño, me parece correcto para ser una "ópera prima". Un saludo al Dr. Froid y mis felicitaciones por incorporarte al CAAD.

Pipo

Me parece una aventura divertida y dejando aparte los problemas "técnicos", está muy bien para ser de alguien ajeno al mundo de las conversacionales. Espero que el autor se anime a crear más juegos de este tipo, o incluso que se anime a programar verdaderas conversacionales porque creo que puede dar mucho de sí.
Un saludo y felicidades de nuevo por la obra.

Jenesis

Ya la he jugado, y no me ha dejado muy buen sabor de boca. No es una aventura conversacional, ni tampoco llega a ser un verdadero hipertexto, es un mini cuento que intenta



VOX POPULI

Siento no haber podido votar, ya que me faltaron por jugar dos de las aventuras. Sobre la la participación de "Froid", ya me olía yo algo raro, por que el tal Froid no daba señales de vida por el foro, ¡con lo que les gusta hablar a los siquiatras! :)
A mí si me quedó claro el planteamiento abierto de la Orcos, y además me parece un acierto.
En cuanto a la civilicomp, sólamente comentar que aunque tenga un enfoque abierto, al final tendrás que hacer una aventura con gráficos y efectos roleros si quieres ganar, dos aspectos que no me llaman nada en absoluto, y eso me parece desvirtuar al género. No está mal que las aventuras tengan gráficos o incluso combates, pero si al final obligas a meter esas características para poder puntuar, estás invitando a que se creen esqueletos multimedia sin ninguna substancia textual y eso es sencillamente otro tipo de juego. Por supuesto es mi sola opinión y nadie tiene por qué estar de acuerdo, de hecho me consta que un montón de gente no lo está :)

Mastodon

Yo me he perdido la comp... Gracias por el artículo, como mola.
A mi me pasó totalmente desapercibido el caracter abierto, todo lo contrario, parecía que se promocionaba la lucha, la barbarie, y el regocijarse entre los pecios y desechos.
Para la Civicomp deberías promocionarla más que la Orcoscomp, dar mucho la tabarra por caad, por tu blog, vuelve a facebook si te fuiste, por el buzz de gmail, en el foro de civilization, seguro que consigues un montón de votantes.

Urbatain

Bueno, depende de a qué te refieras con "si quieres ganar". Supongo que te refieres al apartado de "mejor obra en conjunto" -que en cualquier caso, yo tampoco veo por qué la gente va a votar más a las aventuras "roleras" o con gráficos que a una buena obra literaria en ese apartado. Sin embargo fíjate bien en los otros apartados:
* Premio a la obra mejor documentada históricamente.
* Premio a la obra más original.
* Premio a la obra con mayor calidad literaria.
¿Tú crees quepresentando juegos "sin substancia textual" se puede ganar en ellos?

Planseldon



Orcoscomp, la comp más orca

Entrevista al organizador y comentarios de las aventuras



VOX POPULI

Aunque doy en parte la razón a Mastodon, no estoy segura de si la supremacía de las roleras en esta comp ha sido por un gusto general, o más bien porque la temática de la comp ha mantenido al margen a gente que no gusta de este tipo de aventuras.
Fíjaos que Planseldon se sorprende de la falta de muchos habituales, y seguramente ésa es la razón. Yo misma me animé en un principio a participar, no ya tanto por la temática que no me interesaba en absoluto, sino por apoyar a la gente que se molesta en hacer cosas por el CAAD.
Al final disfruté con las aventuras, pero aún así me inhibí de votar según mis propios gustos, por no contravenir la temática de la comp y ahí Planseldon se lleva una colleja porque cuando posteé mis primeros comentarios fui muy clara en los motivos que me inducían a considerar que una obra era mejor que otra, y creo que quedó claro que yo había entendido que la comp buscaba orcos, sangre, peleas y acción.
Espero que Planseldon tenga un poco más de tiempo para dedicar a la Civilicomp, y desde ya le digo que o mantiene todos los comentarios de la comp en un mismo hilo, o los va a recopilar la versión barbuda de Rita la Cantaora. XD
Tampoco estaría mal que estuviera un poco más al loro de las actualizaciones de los archivos, es una de las cosas más engorrosas de la organización de una comp, pero si se da esa opción es algo que hay que llevar a rajatabla. O dejar bien claro que cada autor se ha de preocupar de mantener su aventura actualizada desde la Wikicaad, o hacerlo uno mismo.

Jenesis

Bueno, también alguna comp nos tenían que dar a los roleros, ¿no?
A mí personalmente, como todos sabéis, me encantan las aventuras roleras, y para mí unos buenos combates añaden tanto a una aventura como unos buenos textos literarios, o incluso más. Ya sé que la mayoría de la gente está en desacuerdo, pero son mis gustos.
En la inmensa mayoría de las comps se valora mucho lo segundo, pero no se valora lo primero. Tampoco está de más que por una vez una comp haya valorado un poco la acción, ¿no? Vale que los que tenemos estos gustos somos una minoría en el CAAD; pero si como dices, Jenesis, "la temática de la comp ha mantenido al margen a gente que no gusta de este tipo de aventuras"; ¿no te has parado a pensar que igual otras comps mantienen al margen a otro tipo de gente? Yo también me mantengo al margen de algunas comps porque no me interesa la temática; pero sé que está bien que estén ahí porque a otra gente sí le gusta.
Yo personalmente con esta comp he pensado: "AL FIN, por fin una comp que me anima a hacer el tipo de aventura que quiero hacer". Ya sé que soy el raro; pero por una vez que una comp atiende a esta minoría, por favor, no nos quejemos que deja de lado a la mayoría que ya ha tenido y seguirá teniendo muchas otras para presentar sus aventuras sin rol ni acción.

Al-Khwarizmi



aprovechar lo bueno que tenía Frasier para tratar de hacer un chiste. No sé, a pesar de ser un autor novel creo que no hubiera costado tanto alargar un poquitín más la historia.

Grendel

Relato tangencialmente relacionado con orcos, pero cómico y muy ameno, sin duda, aunque breve. El formato seguro da para más, pero siendo primeras armas del autor está muy bien (la opera prima siempre es un riesgo).

Uto

Se trata de una hiperficción sobre la serie Frasier (que no he visto nunca). La verdad es que innegablemente me ha hecho pasar unos minutos divertidos, me ha hecho reír que imagino que es lo que su autor pretendía; así que supongo que se puede calificar como un éxito. En este sentido, animo a su autor a que continúe sacando más relatos similares. Sin embargo, desde el punto de vista de una comp aventurera, no la puedo puntuar como si realmente fuese una aventura de texto. Al fin y al cabo, es una historia corta con una serie de enlaces y muy poca interactividad.
La ambientación orca es anecdótica, ya que los orcos aparecen como un elemento forzado de la historia. Los combates obviamente son inexistentes. Sí que se puede decir que la obra es original, ya que no se ven muchas adaptaciones de comedias de televisión por aquí, y me ha gustado el uso de recursos de "sitcom" como las carcajadas para contagiar al lector.

Al-Khwarizmi

Su presentación es correcta, así como su literatura. Es algo predecible y como todo librojuego, carece de puzzles pero resulta entretenida si bien no es que esté muy relacionada con el mundo de los orcos.
Animo al autor a que siga creando historias, seguro que es cuestión de tiempo que sus obras encuentren un puesto de honor en la comunidad, pero no puedo decir que esta obra destaque entre mis preferidas.

Jenesis

Ambientación orca: No se ve ni a los orcos ni a su personalidad por ningún lado, tan solo se pronuncia la palabra en un par de ocasiones.
Originalidad: El formato y el tema (al tratar sobre una famosa sitcom) le hacen subir unos cuantos puntos.
Combates:
Obra en conjunto: Siendo amable porque el autor es novel, pero creo que está poco trabajada. 1 punto extra adicional porque la serie nunca me resultó graciosa, por lo que mi opinión quizá sea inferior a lo que se merece.

Comely

Cómics

Tiras cómicas de Planseldon













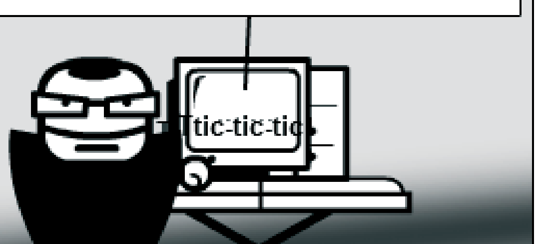






HOYGAN de Baltasar en los foros del CAAD





SPACE roto







Orcoscomp

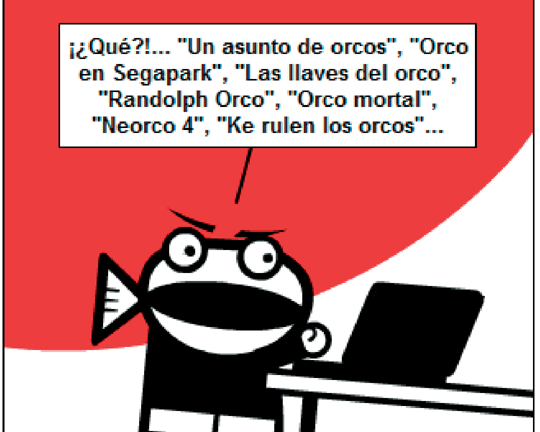






Orcoscomp 2

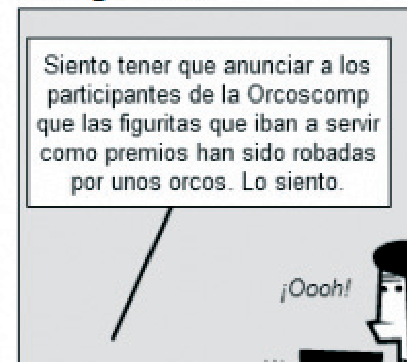


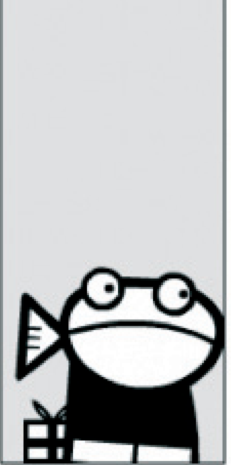


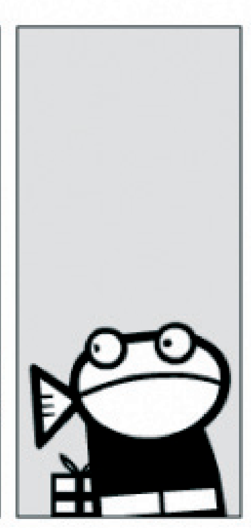
Figuritas menguantes

En cuanto a las cinco figuritas, son un total de cuatro, de las cuales, todas ellas tres consituirán los dos premios que se llevará el ganador de la máxima categoría. Es decir: una figurita

La figuritas

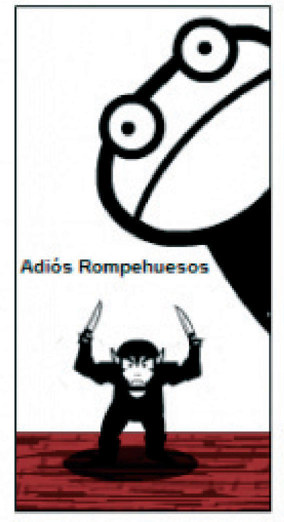


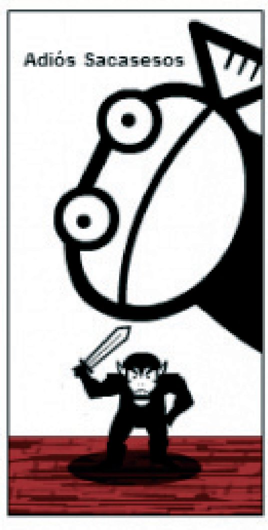






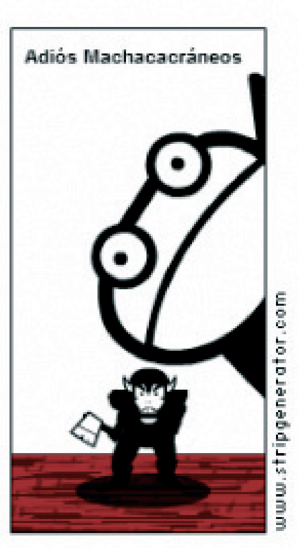
se acerca el final











Fracaso de la RapidoComp







*Es diseñador, ¿no?







A Comp muerta Comp puesta









to be continued...

Nuestra especie es joven, curiosa y valiente, y promete mucho. En los últimos milenios hemos hecho los descubrimientos más asombrosos e inesperados sobre el Cosmos y el lugar que ocupamos en él; seguir el hilo de estas exploraciones es realmente estimulante. Nos recuerdan que los hombres han evolucionado para admirar se de las cosas, que comprender es una alegría, que el conocimiento es requisito esencial para la supervivencia.

Creo que nuestro futuro depende del grado de comprensión que tengamos del Cosmos en el cual flotamos como una mota de polvo en el cielo de la mañana... (Carl Sagan. Cosmos)

El Club de Aventuras AD convoca la

CIVILICOMP

La CiviliComp se pone en marcha

por Grendelkhan



La CiviliComp es una nueva competición de relatos interactivos de temática histórica, en la cual se pueden presentar obras que abarquen algún hecho histórico o fecha comprendida entre la revolución neolítica y el año 2000. El plazo de admisión de obras finaliza el 30 de septiembre de 2010.

En palabras del organizador, al cual hacemos una entrevista en este artículo, las obras "habrán de ser relatos interactivos de cualquier naturaleza pero con un componente principal textual, y deben pertenecer al género conocido en literatura contemporánea como "Novela histórica".

Me gustaría que reflexionáramos sobre lo que entendemos por civilización. ¿Qué es, en esencia, la civilización? ¿Un conjunto de pueblos que se unen bajo unas mismas leyes y costumbres? ¿O es algo más? Según la definición que nos da la Wikipedia sobre el término, civilización es "una sociedad compleja", es decir, que no basta con que se unan unas tribus en un determinado territorio, tiene que haber además la presencia de ciudades, esto es, un modo de vida urbano. Además, tiene que haber una cultura propia y unos valores sociales, lo que nos lleva también a unas creencias religiosas y unas instituciones que velan por los intereses comunes.

La historia nos dice que la primera civilización nació en Sumer, de la unión de varios pueblos semitas e iranios, y que su influencia fue enorme hasta tal punto que definió en gran medida el futuro de la humanidad. No en vano el período sumerio abarca una amplitud cercana a los 2000 años (mucho mayor que cualquier otra civilización conocida) y entre sus logros más destacados encontramos la invención de la escritura cuneiforme. De hecho, es por ésto que se la reconoce como la primera civilización, por haber recogido todo su saber en infinidad de tablillas escritas, que nos muestran a sus reyes, sus dioses, sus costumbres y sus héroes, que tantísimo influirían en las futuras civilizaciones, en especial la semita.

En definitiva, Sumer es considerada la primera civilización por haber escrito su propia historia, por el deseo de pasar a la posteridad. Creo que éste rasgo es el definitivo, el deseo de trascender, pues sin duda habría otras muchas civilizaciones antes de Sumer, pero no tenemos constancia escrita de ello, por lo que las consideramos tribus y pueblos bárbaros.

Pero no quisiera hablar sólo de Sumer (creo que ha quedado patente la fascinación sobre éste pueblo que tiene el que suscribe estas lineas), pues si hay una civilización antigua que todo el mundo conoce y a todos fascina por igual es el Antiguo Egipto. Una sociedad profundamente compleja y de la que aún hoy desconocemos muchas cosas, pero que trascendió como ninguna otra civilización gracias a sus monumentos más conocidos: las pirámides.

Cuando Sumer y Akkad cayeron, una civilización contemporánea a la egipcia asombró al mundo: Babilonia. Los babilonios absorbieron los conocimientos de los sumerios y los transformaron a sus costumbres, adaptando la escritura, la religión e incluso a sus héroes, como Gilgamesh, el protagonista de la primera epopeya heroica de la humanidad. El esplendor de Babilonia fue enorme, pero enorme fue también su decadencia, tanto es así que es puesta como ejemplo de la caída en desgracia de la humanidad en el Antiguo Testamento, un texto semita con profundas raíces sumerias que fue evolucionando hasta conformar la moderna Biblia de hoy en día, el libro en que se basa la religión con más adeptos de la humanidad.

La CiviliComp se pone en marcha

por Grendelkhan



También hay que mencionar a la China y la India, imperios inmutables que hasta tiempos recientes parecían vivir ajenos al resto del mundo, o el Imperio Japonés, que tiene el honor de figurar como el único imperio que jamás ha sido conquistado (aunque sí, derrotado, y de qué manera), y podemos hablar de otros muchos pueblos y civilizaciones, a cada cual más creativo y poderoso.

Pero tal vez los dos pueblos que más modificaron el devenir de occidente, y por consiguiente de toda la humanidad, fueron el griego y el romano. Con Grecia occidente tomó consciencia de su fuerza, también enseñó al resto de pueblos a pensar y a cuestionarse los diferentes aspectos de la vida. Con Roma el mundo conoció el primer gran imperio de la humanidad, que se prolongó durante varios siglos hasta que las hordas bárbaras compuestas por tribus germanas lo desintegraron, aunque el Imperio Romano de Oriente, el llamado Imperio Bizantino, logró sobrevivir hasta que sucumbió mil años más tarde por las huestes otomanas, dando así por finalizada la era medieval.

Después floreció el Imperio Español, que tras expulsar a los árabes de su territorio se lanzó al mar para ampliar sus horizontes, descubriendo el Nuevo Mundo. Un mundo poblado por su propios imperios como el Imperio Azteca o el Inca, a los que destruyeron y esquilmaron, dejando tras sus pasos su lenguaje y creencias, de la misma forma que hizo el Imperio Portugués. Los ejércitos españoles eran temibles y su flota no tenía rival. Con razón se decía durante el reinado de Felipe II que en su imperio no se ponía el sol, tal era la extensión de los territorios conquistados. Pero el Imperio Español cayó, como todos los demás imperios, en una decadencia que supo aprovechar el Imperio Francés, para después pasar el testigo al Británico, y así llegar hasta el colonialismo agresivo del África y por último al capitalismo imperante en nuestros días, para ir resumiendo, pues se me antoja que la presentación está siendo demasiado larga y nuestro invitado está a la espera de ser preguntado.

Tenemos aquí presente al organizador de la CiviliComp, muy conocido en las filas de la comunidad del CAAD y un gran conocedor de la historia, un tipo con una larga barba que responde al nombre virtual de Planseldon, y que podéis seguir en su blog e-Rasmus Reloaded.

Literactiva - Hola, Planseldon, ¿de dónde surgió la idea de organizar una competición de relatos interactivos de temática histórica?

Planseldon - Todo empezó con la OrcosComp, que surgió casi como una broma que le hice al bueno de Al-Khwarizmi. Pero lo cierto es la experiencia ha sido tan buena, y me ha dado tantas satisfacciones, que decidí repetir, así que me puse a pensar qué temática podría ser más atractiva para organizar otra Comp, y en seguida me vino a la cabeza la CiviliComp.

La CiviliComp se pone en marcha

por Grendelkhan



L - ¿Qué tipo de obras esperas recibir por parte de los participantes?

P - Pues espero (en el sentido de sperare, no de exspectare), obras que nos hagan disfrutar de la misma manera que las buenas novelas históricas. Espero obras que nos hagan sentir lo que Alejandro Dumas con Los tres mosqueteros, o lo que Bulwer Lytton con Los últimos días de Pompeya, o Pérez Reverte con el Capitán Alatriste. Es decir, obras que nos lleven a otra época, a otro momento de la Civilización -no necesariamente lejano-, y nos sumerjan en su historia y sus personajes históricos.

L - ¿Cuál es tu período histórico favorito?

P - El fin del mundo Helenístico y el inicio del Principado Romano. Si pudiera viajar en el tiempo me gustaría ver la batalla de Accio; conocer a la bella Cleopatra y al impetuoso Marco Antonio; ver el triunfo de Augusto, que encontró una Roma de adobe y dejó otra de mármol. Escuchar la Eneida de los labios de Virgilio y las Odas de la boca de Horacio. Y también, sobre todo, viajar a Judea para oír predicar a aquel nazareno que decía que el Reino de Dios comienza en los corazones de los hombres...

L - Sabemos que eres un gran conocedor de la lengua griega y del mundo griego en general. ¿Qué crees que fue lo más destacado que aportó este pueblo a la humanidad?

P -¡Hombre, tanto como un gran conocedor! Dejémoslo en un apasionado. Y sí, la verdad es que lo de los griegos fue acojonante. Hay un episodio de Carl Sagan en Cosmos donde explica maravillosamente lo que supuso el "milagro" griego para la humanidad. Yo se lo pongo todos los años a mis chavales de Griego y nunca me canso de verlo. Es el capítulo que se titula "La espina dorsal de la noche". Si queréis saber qué nos han dado los griegos, ved este documental, que lo explica mucho mejor de lo que yo soy capaz.

L - ¿En qué crees que hemos mejorado con respecto a las civilizaciones de la antigüedad?

P - En la introducción has hablado de un tema muy interesante y es lo que entendemos por Civilización. Como siempre que nos enfrentamos a un problema semántico la respuesta no es fácil. Yo sigo apegado a la concepción hegueliana que identifica Civilización con modernidad y progreso. Entiendo por Civilización el conjunto de saberes acumulados por la humanidad y cuyo fin inconsciente es resolver el conflicto entre los intereses del individuo y del grupo. Aquellos saberes que conducen a la solución armónica de ese conflicto es, precisamente, lo que yo entiendo por Civilización, y en ese sentido, sí, creo que nuestra actual Civilización ha mejorado bastante respecto a las de la antigüedad. ¡Aunque todavía nos queda muchísimo camino por recorrer hasta alcanzar la Utopía!.

L - ¿Y en qué hemos empeorado, si crees que hemos empeorado en algo?

P - Nuestra Civilización se basa en que si unos ganan muchísimo es porque hay otros a los que se les está robando el producto de su trabajo. Eso significa que si en el mundo rico es posible que alguien gane millones de dólares en una transacción de un segundo, es porque hay millones de personas a los que la fuerza de su trabajo se les está arrebatando miserablemente. Ese caos económico ha provocado lo que todos sabemos: que las diferencias entre el mundo rico y el pobre sean hoy mayores que nunca en la historia. En ese sentido me temo que estamos peor.

Entrevista

La CiviliComp se pone en marcha

por Grendelkhan



L - El siglo XX conoció dos guerras mundiales y el nacimiento y confrontación de varias ideologías que causaron millones de víctimas, pero también alcanzó una tecnología difícil de imaginar hasta el punto de llevar a los hombres al espacio y conseguir poner un pie en la Luna. ¿Qué opinas de éste siglo?

P - A pesar de lo pesimista que puede parecer la respuesta anterior, creo que si miramos a nuestra especie con cierta perspectiva, los avances son esperanzadores. Es algo contradictorio: se avanza a costa del sufrimiento de una mayoría, pero pienso que el porvenir, como especie, es positivo, y que al final conseguiremos poner fin al caos económico y alcanzar un tipo de sociedad en la que toda la humanidad será capaz de repartir de forma razonable el producto de su trabajo sin que ello suponga renunciar a las libertades individuales. Creo que vamos por el buen camino, si antes no metemos la pata y nos autodestruimos, que todo es posible Razz

L - Utilicemos la imaginación. ¿Cuál crees que será la sucesora de la actual civilización dominante, la occidental, o de forma más simple, cuál será el país sucesor de Estados Unidos?

P - Hace poco leí una idea muy bonita -aunque no por ello cierta-: decía que los EE.UU. son como la proyección de un negativo que es la civilización europea. No sé, yo no veo que EE.UU. (y las Américas en general), sean civilizaciones diferentes. Esa chorrada que está hoy tan de moda del "choque de Civilizaciones", o la "alianza de Civilizaciones", no tiene nada que ver con lo que yo entiendo por Civilización. Los que hablan de alianzas o de choques de Civilizaciones creo que tienen una concepto de Civilización bastante cazurro.

L - ¿Hacia dónde crees que va a ir el futuro de la humanidad? ¿Crees que el hombre ha alcanzado alguna cúspide? ¿O aún tenemos mucho camino que recorrer?

P -Me gusta pensar que vamos hacia un mundo donde la tensión entre el interés del individuo y el del grupo será resuelto de forma civilizada, sin aniquilar por ello a libertad de conciencia. Tengo más confianza en que finalmente sean la ciencia y el progreso los que nos lleven a dar con esa solución -en el sentido de algunos herederos del socialismo utópico, como podrían ser Orwell, Einstein o el propio Sagan-, pues me temo que la dictadura del proletariado al final lo único que provoca son nuevas clases privilegiadas que no son más que los mismos perros con distinto collar. Aunque también comprendo que los explotados tienen derecho a la rebelión y razón en querer que funcione la guillotina.

L - Muchas gracias Planseldon por responder a éstas preguntas, que espero hayan avivado la imaginación de los lectores y les hagan participar en la CiviliComp. Si quieres añadir alguna cosa más, es el momento.

P - Gracias a ti, Grendel, por está entrevista. Es un placer haber estado en Literactiva. Sabes que me encanta: creo que es lo mejor que le ha pasado a la Comunidad en los últimos tiempos, y os felicito a todos los que lo estáis sacando adelante, y en especial a tí, por lo bien que lo estás haciendo.

Grendelkhan, en Literactiva

Balance del año 2009

por Baltasar



Pues sí, aunque todavía no se han cerrado los Premios Hispanos (de hecho, están en su primera ronda), creo que ha llegado el momento de hacer balance de este año (¡pero por Dios, si ya estamos en marzo!). Lo bueno: ha sido un año fructífero, sin duda, con cuatro aventuras realizadas. Lo malo: definitivamente Survive. También podría decir que lo que se me ha quedado en el tintero, pero Survive eclipsa a todo lo demás, incluso me ha desanimado un poco y casi hasta eclipsa a lo bueno, pero no debo permitir que eso ocurra.

Pero empecemos con lo bueno. Asalto y Castigo, una aventura multi-retro-plataforma, tal y como la he visto definida por Mastodon. Tengo a medias una conversión a Inform 6, I6Sp, pero no puedo garantizar que vaya a salir en un futuro inmediato. Asalto y Castigo ha sido quizás más un experimento que otra cosa, aunque he aprovechado para completar, como precuela, la trilogía de "El Trono de Inglaterra", de la que por ahora he publicado la citada Asalto y Castigo y su segunda parte, la propia El Trono de Inglaterra, que salió antes y fue en su momento ganadora de varios Premios Hispanos. Asalto y Castigo ha recibido muy buenas críticas, tanto por su caracter retro-innovador como por ser una historia sencilla con quizás pocos puzzles, pero que deja un buen sabor de boca, a la antigua.
En cuanto a la tercera parte de esta trilogía (sí, ya es la última vez que "perpetraré" algo con la excusa de la leyenda artúrica, juraíto), ya empieza a rondarme por la cabeza, y por supuesto, incluirá en parte la búsqueda del Santo Grial. Pero esto no está ni en fase de diseño, así que habrá que esperar bastante tiempo por ello.

La Aventura Espacial es otra de mis creaciones de este año. Ha sido difícil por dos razones: es un remake, y por tanto uno debe atenerse a la historia original de algún modo. Pero por otra parte, la historia original es sencillamente simplona, y si uno le quita el exceso de objetos (la coraza, los pantalones, las botas, los guantes, el casco...); las dificultades puestas a propósito pero que no tienen demasiado sentido (no puedes quitarte el pantalón si no te has quitado las botas), se queda en poco más que "vete a la cámara de descompresión, ponte el traje, que te arreglen la tarjeta de identidad, y sal de la estación". Así que de ahí viene la segunda dificultad, crear una historia creíble a partir de todo ello, de ese marco inicial. Buenos comentarios se han recibido en ese sentido, aunque me parece que no ha recibido del todo la atención que se merecía. De las tres o cuatro aventuras creadas por mi este año pasado, es probablemente la más ambiciosa (sí ha sido muy reconocida en el apartado técnico), pero bueno... Decir, para finalizar, que la historia está incompleta. La aventura espacial tenía hasta tres partes, de la cuál he escrito sólo la primera. Las siguientes partes no plantearían dificultades, si no fuera porque la segunda es también muy simplona, y la tercera, en cambio, es bastante difícil, combinando las cualidades de los diferentes afentes que comparten misión contigo. No sé, es algo que está ahí, pero que tengo que pensar bien.



Balance del año 2009

por Baltasar



Finalmente, Visitantes fue un divertimento, una aventura que creé en un par de días, para una competición de creación rápida de aventuras, con una colección de temas limitada. Lo cierto es que me gustó el resultado, no quedó nada mal, y ha gustado también a la gente que la ha jugado, creo que sin duda es, paradójicamente, mi mejor creación, al menos en cuanto a popularidad, de este año.

Y bueno, llegamos a lo malo: lo que se ha quedado en el tintero es la mejora de "Error de Copia" un pequeño trabajo que se le debe a esta aventura desde hace tiempo (¡qué fácil es empezar algo nuevo, y qué difícil actualizar algo "viejo"!). Dos guiones que he desarrollado y documentado para dos futuras aventuras cortas, pero que no he tenido tiempo ni de volver a mirar, y Asalto y Castigo para Inform 6, que está "a medias" desde hace tiempo.

Bueno, eso, y Survive. Survive surgió de un concurso que apareció repentinamente en la escena inglesa, y que, claro, había que escribir en inglés. Lo cierto es que sabría que el inglés sería un problema, pero ni me imaginaba cuánto. Finalmente, Survive ha obtenido la penúltima posición en el concurso, si bien explorando las puntuaciones detalladas del jurado se observa claramente que tanto técnicamente como en cuanto a guión fue bastante bien apreciada, pero la corrección no tanto de escribir en inglés (errores que también cometí), sino también como narrar una historia de ficción en inglés acabaron con cualquier posibilidad que tuviera.

Enlaces de interés:

Asalto y castigo: http://caad.es/baltasarq/if/asalto/
El trono de Inglaterra: http://caad.es/baltasarq/if/trono/
La aventura espacial: http://caad.es/baltasarq/if/espacial/
Visitantes: http://caad.es/baltasarq/if/visitantes/
Survive: http://caad.es/baltasarq/if/survive/

Baltasar el arquero, en su blog

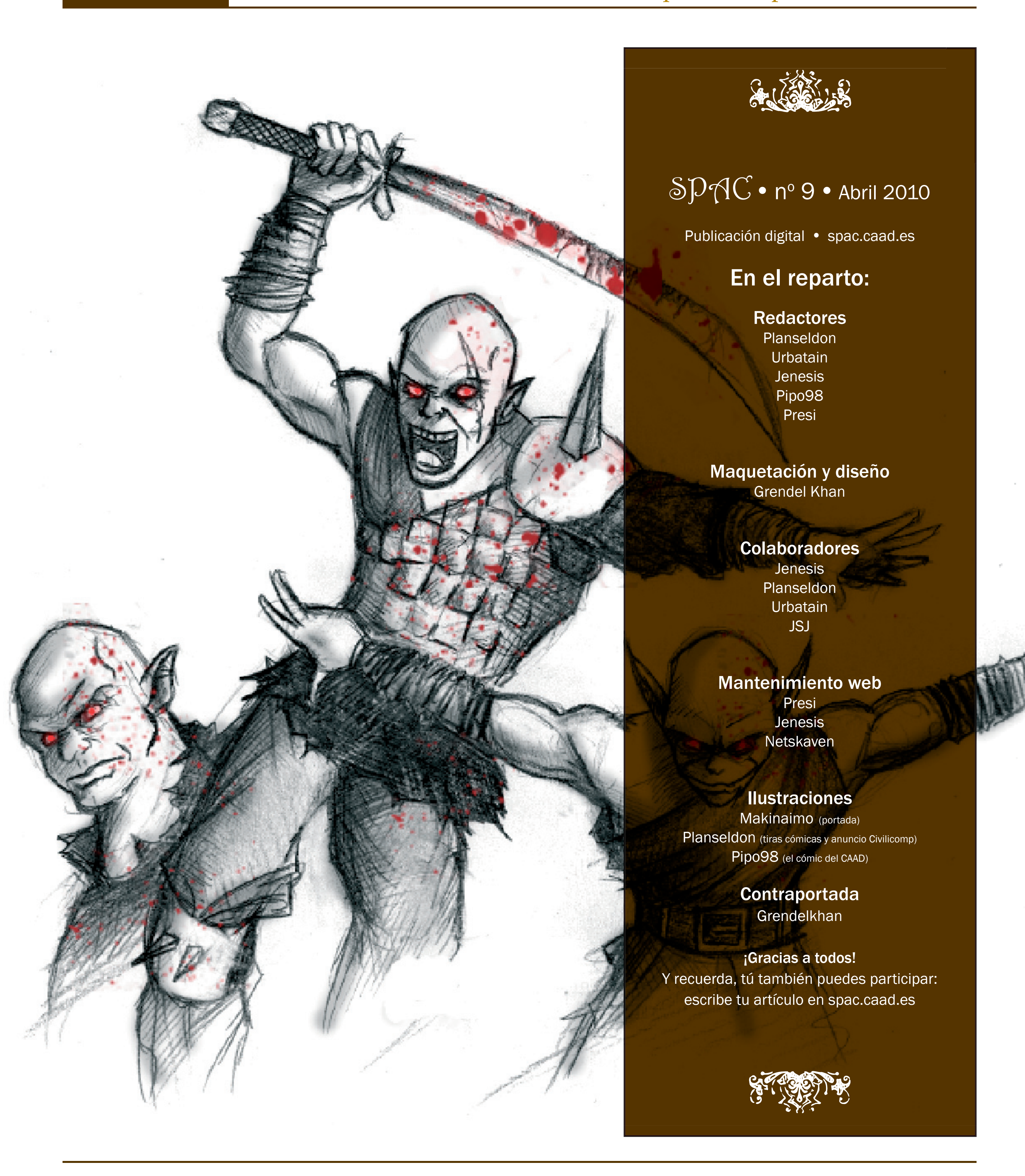



EL CAAD
PAPÁ YO QUIERO UNO PARA LOS REYES!!!
TODO EMPEZÓ UNA NOCHE VIENDO AQUEL ANUNCIO DE TELEVISIÓN, SERÍA ALLÁ POR LOS 80'S...
sinclair
ERA UN TAL SINCLAIR Y PROMETÍA UNA GRAN DIVERSIÓN...
33.900 pts. + IVA
¡¡¡AUNQUE SALÍA POR UN PICO!!!...
¡¡¡¡PUES OYE!!! SEGURO QUE ESE CACHARRO LES VALE PARA ESTUDIAR...
LA ÚNICA SOLUCIÓN ERA HACER HORAS EXTRAS PARA SACAR UNAS PELILLAS Y PODER DAR ESE CAPRICHO A LOS PEQUES...
Y UN BUEN DÍA, APARECIÓ POR CASA...
¡¡¡ MANOLÍN!!! ¿ESTÁS REPASANDO LA LECCIÓN?
LA VERDAD ES QUE PARA ESTUDIAR NO LO HACÍAMOS SERVIR MUCHO...
NUESTRAS TARDES, DESPUÉS DEL COLE, SE LLENABAN DE ARKANOID Y...
¡¡¡BOCATA DE CHORIZO CON NOCILLA!!!


MICRO HOBBY
SIMULACIÓN DE ÓRBITAS PLANETARIAS
Entrevista con Tim Gilberts, programador de Gilsoft
«LAS AVENTURAS EN ESPAÑA NO HAN HECHO MÁS QUE EMPEZAR»
¡¡MENUDAS VACACIONES ME ESTOY PEGANDO EN ESPAÑA!!! JEJE
¡¡¡MADRE MÍA CUANDO ME PASE LA FACTURA ESTE POLLO!!!!
EL TIEMPO FUE PASANDO, SIEMPRE AL LADO DE NUESTRA INSEPARABLE MICROHOBBY, EN LA CUAL NOS GASTABAMOS CASI TODA LA PAGA SEMANAL...
DESPUÉS VINIERON LOS ARTÍCULOS DE UN TAL ANDRÉS R. SAMUCIO...
Y SE ABRIÓ TODO UN MUNDO POR DESCUBRIR...
ste hay una cabaña de ladrillos rodea
de árboles. Hacia el Sur fluye un rio
> Examinar arboles
No estás en clase de botánica.
The Professional Adventure Writing System
GILSOFT
AVENTURAS, PARSERS, MAPAS...
ASÍ TUVIERON UN BUEN PRETEXTO PARA JUNTARSE TODOS LOS SEGUIDORES DE LA AVENTURA...
Y CREAR UN CLUB DONDE TODOS ESTOS ENFERMOS TUVIERAN CABIDA....
¡¡¡NECESITO UN MAPA DE PEPE CARVALHO YA!!!
DIOS!!! ¿CÓMO SE TERMINA EL ZIPI-ZAPE??
CAAD club de aventuras
PIPO98

Créditos

Los que hacen posible la Aventura



SPAC • nº 9 • Abril 2010

Publicación digital • spac.caad.es

En el reparto:

Redactores
Planseldon
Urbatain
Jenesis
Pipo98
Presi

Maquetación y diseño
Grendel Khan

Colaboradores
Jenesis
Planseldon
Urbatain
JSJ

Mantenimiento web
Presi
Jenesis
Netskaven

Ilustraciones
Makinaimo (portada)
Planseldon (tiras cómicas y anuncio Civilicomp)
Pipo98 (el cómic del CAAD)

Contraportada
Grendelkhan

¡Gracias a todos!
Y recuerda, tú también puedes participar:
escribe tu artículo en spac.caad.es


CAAD
club de aventuras AD